#228 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii(U) • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PS VITA • iPHONE

# POWER UNLIMITED

EXTRA DIK! -19- REVIEWS

## HALO 4
KNALLEN MET DIE GUN

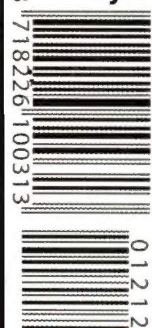
## ASSASSIN'S CREED III
HAKKEN MET DIE BIJL

## DEAD SPACE 3
KIPPEN MET DAT VEL

## NEED FOR SPEED: MOST WANTED
PLANKEN MET DAT GAS

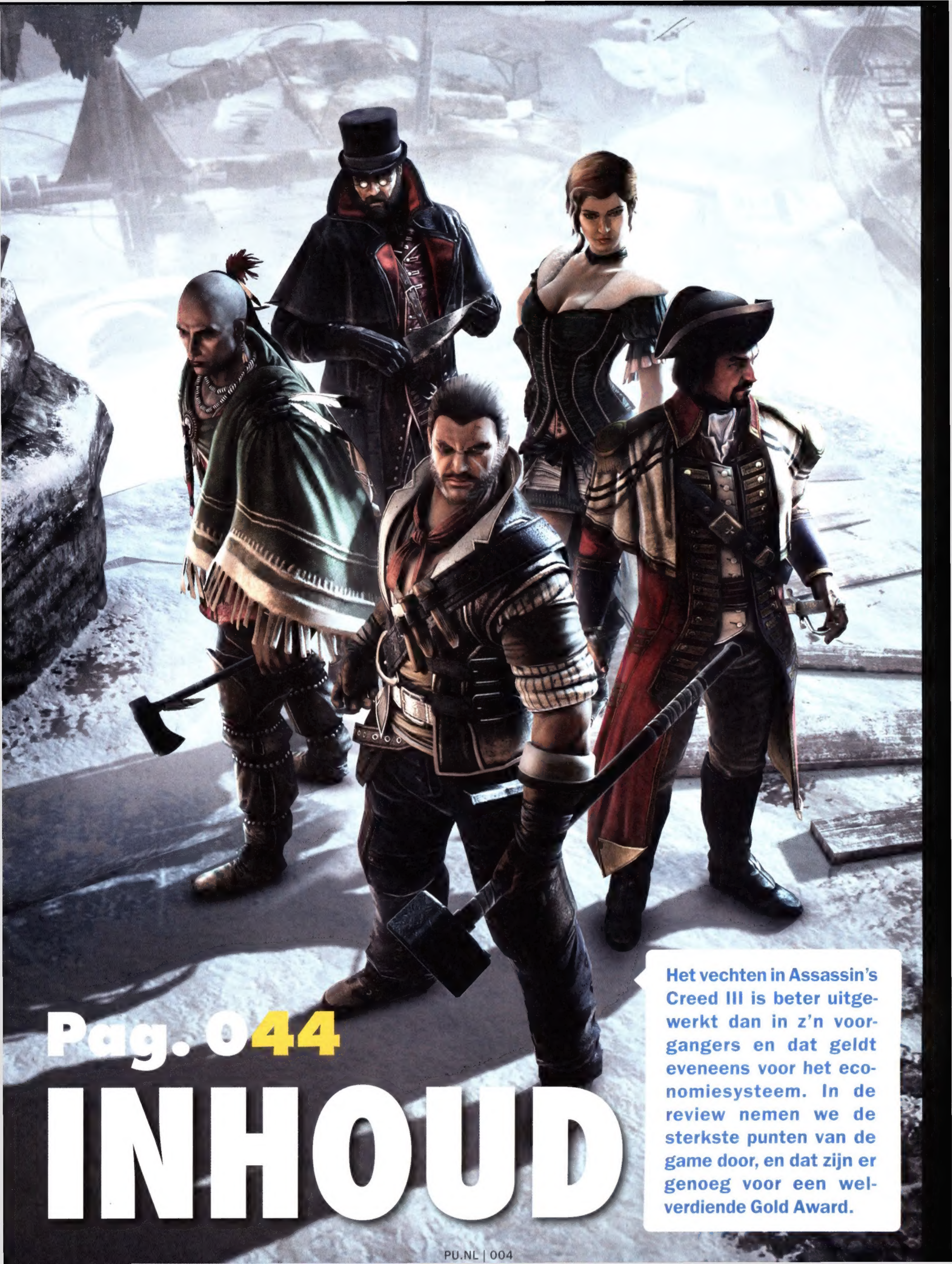
8 PAGINA'S Wii U SPECIAL

WWW.PU.NL




# HITMAN™ ABSOLUTION

PLUS: • EPIC MICKEY 2 KOMT NIET UIT DE VERF • PAARDJES AAIEN IN FABLE • RACEN EN BOUWEN IN LITTLEBIGPLANET KARTING • SKYLANDERS: GIANTS • KNALLEN MET BIZARRE WAPENS IN FUSE • MULTIPLAYER KAN MEDAL OF HONOR NIET REDDEN • JAMES BOND GEEN GAMESBOND IN 007 LEGENDS • DRIEDUBBELE DOSIS DOOM • JAMES BOND PARTY IN BIJSCHRIFTEN • THE UNFINISHED SWAN ALLERMINST EEN LELIJK EENDJE • VOETBALMANAGERGAMES VECHTEN MEESLEPEND DUEL UIT • PROPS VOOR PAPER MARIO: STICKER STAR • REVIEW VAN DE BESTE PS VITA-GAME VAN 2012 • EN MEER...



Pag. 044

# INHOUD

Het vechten in Assassin's Creed III is beter uitgewerkt dan in z'n voorgangers en dat geldt eveneens voor het economiesysteem. In de review nemen we de sterkste punten van de game door, en dat zijn er genoeg voor een welverdiende Gold Award.


Pag. 018


Pag. 046


Pag. 058


Pag. 070


Pag. 072






HOI 2012 PRINT **COLOFON** POWER UNLIMITED

HUB UITGEVERS

**UITGEVER** *Niels Roodenburg*
**HOOFDREDACTEUR** *Maarten Blonk*
**EINDREDACTEUR** *Ed Wiggemans*
**REDACTIE** *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Ward Geene, Willem van der Meulen en Samuel Hubner Casado*
**REDACTIE-ADRES** Power Unlimited • Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
**INTERNET** www.pu.nl
**VORMGEVING** M2Industries, A'dam
**ILLUSTRATIES** *Jordi Peters*
**MARKETING** *Andries Hiemstra*
**ACCOUNTMANAGER** *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

**ADVERTENTIES AANLEVEREN**
*Mirella van der Willik* • m.vd.willik@hub.nl
*Bob Bottelier* • b.bottelier@hub.nl
**ABONNEMENTENADMINISTRATIE**
*Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es*
**DRUK** Senefelder Misset Doetinchem

**ABONNEMENTEN**
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost met ingang van PU1 2013 € 49,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings) periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax ) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van
1 maand. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**.
schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401**.

***PRIVACY*** Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
**HUB Uitgevers, t.a.v. Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.**

# DE REDACTIE

## NIEUWE DWAZEN



Een nieuwe redacteur bij de PU heeft 't niet altijd even gemakkelijk. Je begint namelijk letterlijk onderaan de voedselketen tussen een groep 'veteranen in het vak'. Nu is de laatste generatie PU-redacteuren allemaal begonnen als stagiair en hebben ze stuk voor stuk Ed's schoenen moeten poetsen, maar toch begint het hele liedje weer opnieuw op het moment dat ze aantreden tot het eliteteam. Of zoals Jurjen het altijd zegt: 'een nieuwe redacteur kun je eigenlijk pas serieus nemen als ie het anderhalf tot twee jaar volhoudt bij de PU'. Maar als ik nu naar Graddus en onze kersverse aanwinst Florian kijk, en ik zie dat 'Floor' na het testen van een 3D monitor van Phillips een HDMI-, USB- en voedingskabel vergeten is terug te brengen en er allemaal shit op het scherm zit, hou ik toch m'n hart vast. Ach, het is met Wouter en ondergetekende ook goed gekomen toch? Succes boys! ● *Maarten*




# IEMAND MOET HET DOEN

Voor de verwende gamejournalist is een dagje op en neer naar Londen een typisch 'Iemand Moet Het Doen'-tripje, maar dat geldt zeker niet voor Jan. We kunnen natuurlijk heel flauw doen en zeggen dat Jan voor elk paginaatje dat ie kan declareren z'n vinger opsteekt, maar daarmee doen we deze nestor der gamejournalistiek echt tekort. Of het nu z'n zevende Blizzcon of z'n dertiende EA Showcase is, Jan weet altijd weer het enthousiasme op te brengen van een Golden Retriever die z'n favoriete tennisbal in de sloot ziet liggen.







**Beet zich deze maand vast in:**

Dark Souls. Heerlijk, zo'n avontuur waarin je echt moet bikkelen om verder te komen. En een mooie oefening voor de naderende ZombiU-terreur.




**Schrok deze maand van:**

De reparatiekosten van mijn net gekochte auto. Er waren drie A4-tjes nodig om de dik duizend euro aan reparaties op te sommen. Auwtsch!




**Zag deze maand:**

Door de games het bos niet meer... en mijn bed ook niet. Vandaar dat ik mezelf maar niet full frontal op de plaat heb gezet.

## Ondertussen...

**Werd deze maand blij van:**

Een gloednieuwe Xbox 360 Slim. Ik heb al een stuk of vier Xbox 360's versleten; help me hopen dat deze het een stukkie langer volhoudt!



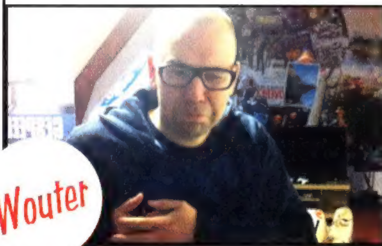

**Ging deze maand langs bij:**

Jurjen, want ik was in de buurt van Assen. Heb bij hem thuis voor het eerst een broodje gegrilde geit gegeten en dat was best lekker.




**Had deze maand pijn in zijn hart:**

Nee, niet omdat mijn ongezonde levensstijl eindelijk zijn tol begint te eisen, maar vanwege een zekere, legendarische gameserie. Check 't op pag. 46.

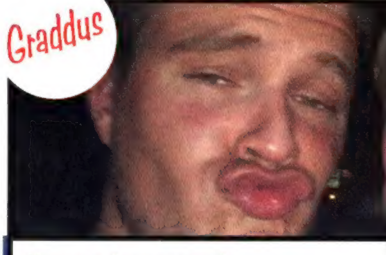






**Schitterde deze maand:**

Op een Halloween-feestje als een Spaanse lilliputterversie van Ryu Hayabusa. Of Strider Hiryu. Ik moest in ieder geval een ninja voorstellen...




**Bewees deze maand:**

Dat de 'duckface' niet alleen bij 16-jarige meisjes sexy staat. Die blik, die lippen, onweerstaanbaar toch? Uhm, waar rennen jullie nou heen... dames?

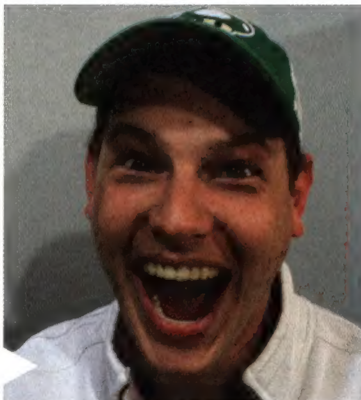



**Bezocht deze maand:**

Mechelen. Als mijn zoon Koen in het buitenland tennist, maak ik er vaak een stedentripje van. Beter dan urenlang hangen in een muffe tennishal.

**Wordt vervolgd...**

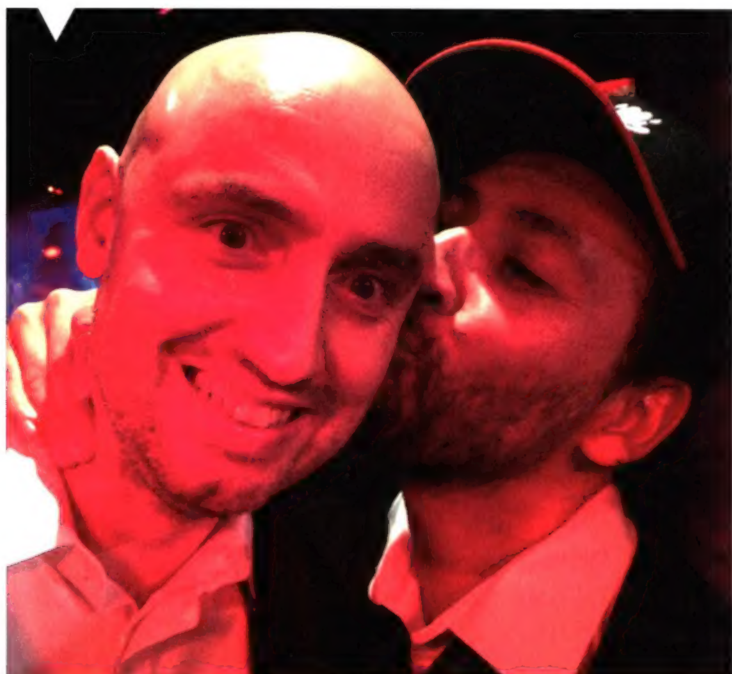
# FRESHBOY FLORIAN



Omdat Maarten het als hoofdredacteur inmiddels te druk heeft om maandelijks meerdere stukjes uit te poepen, hebben we opnieuw een redactielid aan ons schrijversteam toegevoegd.
De meesten zullen Florian al kennen van PU.nl maar schrijven voor de Power Unlimited was al jaren zijn grootste wens. Over zijn kennis van zaken hoeft niemand zich zorgen te maken, want Florian speelde al games voor hij zindelijk werd. Alleen Wouter is bang dat Florian met z'n energie van een cokeverslaafde veldmuis hem van z'n dagelijkse middagdutje af zal houden.

## HARTELIJK WEERZIEN

Nieuwe redacteuren zijn goed voor de continuïteit van je blad en zorgen vaak voor een frisse kijk op de zaken. Toch is het ook altijd leuk om weer eens een PU-redacteur uit vervlogen tijden te ontmoeten, zoals Jan deed op de Assassin's Creed III-party.
En aan Skate te zien, was het genoegen geheel wederzijds.





## PU PIKKIES IN PAK

De gemiddelde PU-redacteur loopt er op een werkdag bij als een zwervende junk na een stortbui, maar op de 007 Legends-party waren ze ineens allemaal verkleed als nette mensen. En we moeten toegeven dat het de meeste gasten best wel goed stond.
Tuurlijk, Graddus ziet er zelfs in pak uit als een sloeber die net in een gierput heeft geslapen, Ward vindt een t-shirt zonder gaten al het toppunt van chique en Wouter z'n hoofd past gewoon niet bij nette kleren, maar verder zouden een paar moeders voor één keer best trots op hun zoontjes zijn geweest.



## UIT DEN OUDEN DOOSCH



Zoals je elders op deze pagina kunt lezen, hebben we er wéér een nieuw redactielid bij. En jawel, het is wederom een ex-stagiair. Toevallig kwam ik in mijn archief onlangs deze foto tegen uit de tijd dat Maarten, Wouter, Ward en Florian nog allemaal stage liepen bij onze site.
Die vijfde gast is trouwens Frits, een van de velen die na z'n stage wel bij PU.nl mocht blijven, maar het Walhalla nooit bereikte... **ED**

### ★ PU-TV:

Elke maand zien we de bezoekersaantallen van PU.nl weer stijgen. Heel motiverend natuurlijk voor al die gasten die elke dag keihard bezig zijn om de content op de site zo interessant mogelijk te maken. Actualiteit, analyses, humor en eigenwijze meningen maken PU.nl een steeds belangrijker onderdeel van de Power Unlimited-franchise.
PU-TV is daarbij inmiddels een onmisbaar onderdeel geworden waarbij naast alle vaste rubrieken ook de gamereviews niet meer weg te denken zijn.
Ja, die snotneuzen van de site hebben hun zaakjes inmiddels aardig voor elkaar...






# YO! POST!

## brief van de maand

Beste Wouter, Maarten en Stagiairs,
Wat ik mij afvraag als ik naar YO!POST! op PU-TV kijk is: waar ken ik die papegaai van, die op de achtergrond staat?
Na wat zoeken had ik uiteindelijk gevonden waar ik hem/haar van herken! Van Dr. Ted's brievenrubriek, wat eigenlijk ook een soort van YO!POST! was. Maar dan anders. Is dit echt het befaamde gevogelte uit BAKLAP-TV?
Daarnaast had ik nog een vraag: nu zombies is bevestigd voor Black Ops II, gaat PU dan weer een actie houden dat wij, met jullie online kunnen gamen zoals jullie een tijdje terug ook deden? Als dat zo zou zijn zou ik dat moker vet vinden omdat ik nu nog Black Ops zombies speel! Tenminste, nu even niet aangezien mijn PlayStation 3 zelfmoord heeft gepleegd en van mijn kast is gevallen/gesprongen.
Laterz,
**Joeri Hogervorst a.k.a. Jarree | Leimuiden**

***De papegaai is inderdaad een afgezant van Dr. Teds legendarische gevogelte. Scherp! En we hebben geen plannen om online tegen de lezers te gamen met BLOPS II. Maar even over de zelfmoord van je PS3: heb je 'm wel genoeg aandacht gegeven? Het feit dat ie bovenop de kast stond, kan namelijk weleens de reden zijn geweest voor deze wanhoopsdaad van je console. Schaam je!***




De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

**STUUR JE BRIEF NAAR:**
**POWER UNLIMITED YO!POST**
**POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM**
**OF MAIL NAAR:**
**YOPOST@POWERUNLIMITED.NL**



## INTERNET EXPLORER

Hallo, nadat inmiddels enkele weken verstreken zijn sinds mijn vorige mail met betrekking tot de inlogproblemen via Internet Explorer op jullie nieuwe site, stuur ik bij dezen nog maar eens een bericht om te vragen of er al vorderingen zijn om dit probleem op te lossen?
Ik heb het idee dat de constructie van deze nieuwe site uitbesteed is aan een externe, beginnende sitebouwer, waarna jullie opgescheept lijken te zitten met een site die weliswaar een leuke restyling heeft gekregen, maar niet soepel loopt qua functionaliteit. Elke professionele sitebouwer weet immers dat zijn site, of die van de klant waarvoor hij deze maakt, bereikbaar moet zijn voor een zo groot mogelijk publiek. Het uitsluiten van gebruikers van Internet Explorer (notabene de meest gebruikte browser) is derhalve tamelijk dom en amateuristisch te noemen, sorry dat ik het zeg.
Lopen er dan werkelijk geen PC-nerds bij jullie rond die verstand genoeg hebben van het maken van sites om dergelijk problemen op korte termijn te verhelpen?
Barmhartige groe(n)ten,
**Dr. Oetker. | Internet**

***Beste Dr. Oetker,***
***Alleen bejaarden gebruiken nog Internet Explorer.***
***Groeten, PU.***



## VEELVRAAG

Zo als altijd weer een fakking nice Yo!Post! op PU-TV. Ben nog altijd grote fan van jullie blad en wacht met smart elke maand op een nieuwe ;D
Hier heb ik ff een paar vragen voor jullie opgesteld en ik hoop dat ze in de Yo!Post! komen ;P

1. Kunnen jullie een Tekken TT2 Of een Battlefield 3 Tournament ofzo houden?
2. Komen er nog missie packs ofzo voor RE6 denken jullie?
3. Welke game zal ik gaan halen, Tomb Raider 2013 of Assassin's Creed 3?
4. En wat raden jullie aan: de PS Vita of iPhone 5? (voor games)
5. Wanneer komt de tweede Gen PS Vita uit?
6. En tot slot: komen er nog meer andere fighters in TTT2, en kunnen jullie al wat meer vertellen over BOII Zombies?

Ga vooral door met dat nice blad van jullie!!! ;P
Groetjes,
**Matthijs den Boer | Internet**

1. ***Dat kunnen we zeker. We zijn zelfs erg goed in dat soort dingen.***
2. ***Er komt wel gratis DLC aan, maar niet in de vorm van missiepacks.***
3. ***Als we het aan onze lezers en bezoekers van de site zouden vragen, dan was het antwoord hoogstwaarschijnlijk een zeer luid: 'ASSASSIN'S CREED III, BITCH!!!'***
4. ***Voor games zeker de Vita.***
5. ***Op een volgende generatie van de Vita kun je waarschijnlijk wachten totdat je pikkie bevriest op de Bahama's.***
6. ***Dat zijn twee vragen en als straf krijg je er maar op één antwoord: er zijn al downloadbare fighters beschikbaar voor TTT2.***



## DILEMMA

Hey PU gasten!
Ik zit al een tijdje met een heus dilemma en ik zie het helemaal niet meer zitten! Daarom ben ik genoodzaakt om hulp te vragen aan de medegamers!
Zoals je weet komt Assassin's Creed 3 binnenkort uit, hier zit ik al met smart op te wachten. Alleen nu komt deze geweldige game zowel voor de PC als de PS3 uit (ook Xbox maar dat interesseert niemand) en ik weet niet voor welk platform ik het ga kopen!
Ik speel sowieso beide games met een controller, de PC heeft betere graphics en is tien eurootjes goedkoper, maar hij komt pas later uit. De PS3 heeft dan wel slechtere graphics maar ik heb gehoord dat Ubisoft de PS3 erg goed ondersteunt, bovendien wil ik AC3 Liberation ook ooit op een dag kopen, dus die Vita combineren met de PS3 is ook wel epic!
Hopelijk kunnen jullie baklappen mij helpen met dit heuse first world problem!
Later,
**Michael Alkema (orangemic)**

***Inderdaad een luxeprobleem, Michael. Maar het PC versus console probleem is altijd vrij simpel op te lossen met de volgende vraag: speel je deze game het liefst achterover hangend op de bank, of rechtop in een bureaustoel?***






**Voor meer Yo!Post! kun je wekelijks terecht op PU-TV. Duo Dom & Dwaas gooit elke woensdag een hele postzak leeg en beantwoordt de leukste brieven nog leuker.**

## ★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Greetings,
Waarom is er nog nooit een bijschrift van Ed geweest bij een Assassin's Creed-spel dat een grapje maakt over de titel van het spel? (hint: Ass ass in). Ed kan hier ongetwijfeld een HI-LA-RISCH bijschrift van maken.
Groet,
**Iemand met puber-humor**

Die grap heeft Ed allang gemaakt, hoor. En hij vertelde desgevraagd dat ie bij Assassin altíjd aan 'ass-ass-in' denkt. En niet alleen dan, denken wij dan weer.

Hoi,
Ik wou ff zeggen dat jullie blad geweldig is, keep up the good work, en game ze!
**Allard Paalvast | Internet**

Dit is natuurlijk geen vraag, zelfs geen korte, maar met zo'n achternaam verdien je een plaats in de PU. Om dezelfde reden plaatsten we vorige maand nog een vrij random foto van Karlijn Vulvalos.

Yo, YO!POST dudes,
Ik heb gisteren een Tritton ax 720+ aangeschaft met een virtuele 7.1 dolby surround sound. Mijn vraag is of er een groot verschil is tussen een virtuele 7.1 en een "echte" 7.1.
Greetz,
**GTA_yor | Internet**

Er is een verschil, maar dat is slechts virtueel.

Beste PU-mannen,
Ik speel graag games. Thuis op mijn PS3 of onderweg op mijn iPhone. Op beide platformen zijn topgames te vinden voor urenlang speelplezier. Mijn favorieten zijn Uncharted, Heavy Rain, Assassin's Creed, FIFA en Max Payne 3. Ik ben wat aan het hobbyen met Linux en ik kom erachter dat daar nauwelijks vette games voor zijn. Hebben jullie een paar suggesties?
Groet,
**Joris | Internet**

Linux, hè? Als we het niet mis hebben, dan valt daar nog wel een goed potje Spijkerpoepen of Kloslopen op te rocken. You go, girl!

Yo, Yo! Posters
Ik heb even een vraagje over een headset die ik wil gaan kopen
De Razer Tiamat 7.1
Mijn vraag is: is het goede kwaliteit voor een headset?
Groeten,
**Bram | Internet**

Beter profiteer je van het feit dat je PU-abonnee bent (en ben je dat niet, dan heb je niet het recht om post naar ons te sturen) en schaf je de Black Ops II Ear Force Kilo Gaming headset aan, die normaal 99,95 kost, maar met PU-korting slechts 79,95! *Plug uit*

***mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl***

## JEWEETTOCH... NIET

Waarom ik hier naartoe verhuisd ben? Ik denk dat het, het weer was. of de.. ach ik weet het niet. Dat ene, die magie. Je ziet het in de films. Ik wou stoppen met wat ik deed weet je wel. Dat werk. Een keer de goede man zijn, de familie man. Dus ik kocht een groot huis, kwam hier, deed mijn best en dacht dat ik een vader zou zijn zoals al die andere vaders. Mijn kinderen zouden zijn zoals de kinderen op TV. We zouden voetballen en in de zon zitten... Maar ach, je weet hoe het eindigt.
**Bob Hintzen | Veldhoven**

***Nee, eigenlijk hebben we geen idee hoe het eindigt. We weten evenmin waar het begint en waar het midden zit. What just happened?***

## YO! ART



Halloah PU-ers,
Hierbij een fan-art gemaakt door moi van League of Legends. (Gemaakt op de PC, dus nee, niet overgetekend.)
Dat spel hebben jullie (lang geleden) gereviewed maar daar klopte geen reet van. Vraag is dus: gaan jullie de game nog eens revisiten? De review die jullie hebben gedaan gebruikte nog beelden van de pre-alpha, en je wilt toch niet bekend staan als het gamemagazine dat geen reet af weet van één van de populairste spellen op de PC?
Doei,
**Kamiel de Visser | Internet**

*Revisiten? Van dat woord krijgen we een spontane billensamenknijpreflex.*

# KULUM









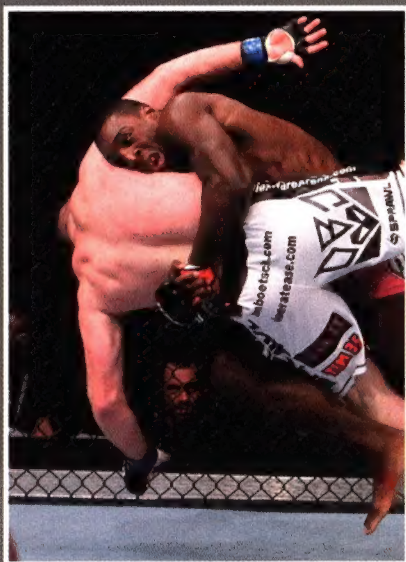
**Op reis naar:**
Egypte voor vakantie
De redactie voor een nieuw secret project!
**Speelt:**
The Unfinished Swan,
Kingdoms of Amalur: Reckoning,
LittleBigPlanet Vita, Forza Horizon




**Vijf jaar geleden liep ik stage bij PU waarna ik meteen m'n ding mocht doen voor PU.nl. Nu ik ook mag schrijven voor het vetste magazine van deze aardkloot heb ik m'n droom waargemaakt, maar over games lullen en schrijven is niet mijn enige liefde!**

## UFC

Net als andere PU-redacteuren ben ik een groot fan van de UFC. Ik heb alle UFC's tot 153 gezien. Het is best jammer dat vechters als Quintin Jackson, Randy Couture, Mark Coleman, Tito Ortiz, Chuck Lidell en vele



anderen al lang niet meer zo goed presteren of zelfs gestopt zijn, maar dat wil niet zeggen dat ik niet geniet als redelijk nieuwe gasten als Anderson Silva en Jon Jones los gaan op hun tegenstander! De beste sport die er is, al blijft curling ook hilarisch.

## FEEL THE NEED...

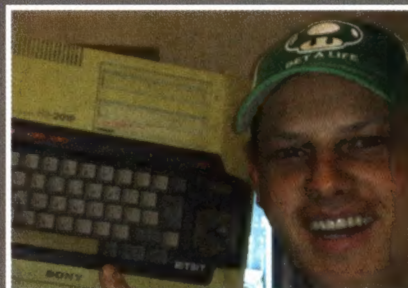
Ik hou van snelheid! Ik heb voor PU al aardig wat leuke tripjes gemaakt, vooral op het gebied van racen met vette auto's. Zo heb ik bijvoorbeeld al in een BMW M3, Ferrari F430 en Lamborghini Murciélago gereden, én zelfs in mijn droomauto: de Nissan GT-R. Je rijdt alles compleet zoek bij het stoplicht (op



de Bugatti Veyron na) en het ritje op het circuit van Zolder was de rush of my life! Zoals Ed altijd zegt: 'gummen met die koets!'

## MSX

Games zijn absoluut mijn grootste passie. De MSX was mijn eerste spelcomputer en ik heb daarna zo'n beetje alle consoles in huis gehad. Het was echter pas bij de komst van de Sega Mega Drive dat het gaming virus me echt bij de strot pakte. Sonic the Hedgehog



was iets magisch en eigenlijk wist ik toen al dat games als een soort rode draad door mijn leven zouden gaan lopen. De kans bij PU heb ik dan ook met beide handen aangegrepen en net als m'n controller nooit meer losgelaten!

## SECRET PROJECT

Er is nog iets waar ik veel van weet en enthousiast van word, maar daar mag ik hier

## DRINKT MOMENTEEL



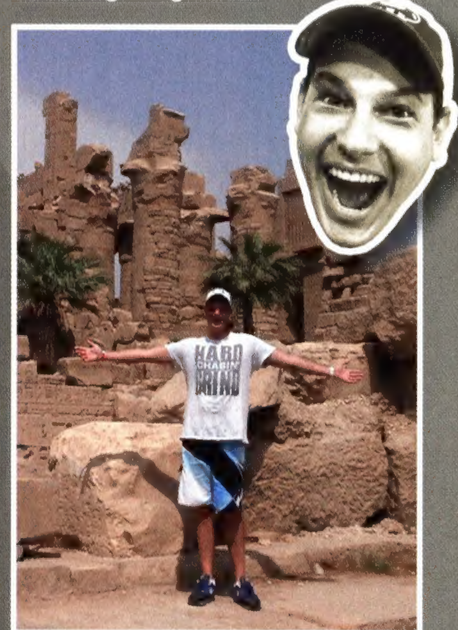

**RED BULL**

***Mijn favoriete drankje is al jaren Red Bull. Toegegeven, het spul is ongezond en rot ter plekke de tanden uit je smoel maar dat kan me geen fuck schelen. Gemixt met Wodka tijdens het uitgaan vind ik het heerlijk. De nummer twee is voor Coca Cola en de nummer drie is zonder twijfel voor Mountain Dew. Hier in Nederland moeilijk te krijgen, maar in de USA heel populair en niet zonder reden. Heerlijk, die zoete troep!***

helaas nog niets over melden. Achter de schermen bij PU wordt namelijk hard gewerkt aan een gloednieuwe rubriek waar ik de hoofdrol in mag spelen, maar daar moet je nog even geduld voor hebben.

## EGYPTE

De laatste twee jaar ben ik met mijn vriendin op vakantie geweest naar Egypte. Ondanks dat het land buiten de prachtige resorts een teringbende van formaat genoemd mag worden, heeft 't toch een plekje in m'n hart veroverd. Het prachtige weer helpt daarin absoluut mee, maar ook de mensen die er wonen zijn uiterst relaxed en de vele tempels en piramides zijn dingen die je ooit in je leven gezien moet hebben. De gebouwen die de Egyptenaren zo'n vierduizend jaar geleden uit de grond hebben weten te stampen, zijn op z'n zachtst gezegd kolossaal en ik ben er nog steeds van overtuigd dat die gasten toen al iets wisten wat wij nu nog steeds niet toepassen in onze bouwwerken. Gezeik in Cairo? Daar merk je als toerist gelukkig niks van!



Power Spy

- NBA 2K13 heeft alle verkooprecords van de franchise gebroken en in de openingsweek bijna vijftig procent beter verkocht dan het vorige deel.
- Of dat komt omdat het een waanzinnig vette game is of omdat Justin Bieber in het spel zit, is onbekend.
- Waarmee JJ sinds kort met een vreselijke nachtmerrie opgezadeld zit: in zijn face te worden gedunkt door de virtuele Justin Bieber, bestuurd door een 11-jarig meisje.
- Dan nog liever door Maarten verslagen worden met FIFA 13.
- Niet dat dit ooit zal gebeuren.
- Voor die tijd heeft JJ de controller al door het scherm gepleurd.
- Opmerkelijk trouwens dat sportgames het zo extreem goed doen dit najaar. NBA 2K13 breekt records, FIFA 13 leidt de charts en ook Madden 13 loopt als een kievit vol Epo.
- Zal wel compensatiegedrag zijn van al die stilzittende gamers die zich steeds dikker voelen worden achter hun PC of console.
- Halo 4 is ruim voor de launch gelekt.
- Volgens 343 Industries was dit onvermijdelijk omdat de game al af was en in de magazijnen lag.
- Als ik Microsoft was, zou ik toch behoorlijk pissig worden van dergelijke uitspraken.
- Zo'n 'lekje' kan je honderdduizenden dollars kosten.
- Nou ja, eigenlijk is dit vaste prik bij Halo (en Gears of War).
- Dus Microsoft had 't kunnen weten, toch?
- Overigens krijgt elke gamer die met de illegale versie online gaat een hele dik ban aan zijn of haar broek.
- Inderdaad, dan is het van 'Hé Halo...en mazzuuuullllllll!'

OPNIEUWS

'Butler' heeft 't gedaan

# Sony naar de rechtbank

**Dat publishers elkaar soms voor de rechtbank slepen, is niks nieuws, maar het proces van Sony vs Kevin Butler is op z'n minst opmerkelijk te noemen.**

door JJ
twitter.com/GKJJ

Sony heeft 'Kevin Butler', oftewel de acteur Jerry Lambert, en bandenfabrikant Bridgestone een proces aan de broek gedaan.

Lambert, die als Butler inmiddels al in dertig PlayStation-spotjes te zien was, speelt nu namelijk mee in een Bridgestone spotje. Dat is in principe niet zo vreselijk, maar dat Butler in het spotje met een Wii speelt, schoot Sony in het verkeerde keelgat. Ook nadat Bridgestone de scène uit 't spotje verwijderde, was Sony's woede nog niet getemperd.

We zijn benieuwd wie de rechtzaak gaat winnen én of Butler nou de Wii of de PS3 leuker vindt.





*Briljante verdediging van Bridgestone: 'In onze commercial (onder) speelt Jerry Lambert, niet Kevin Butler'.*

Stoute Koreaan

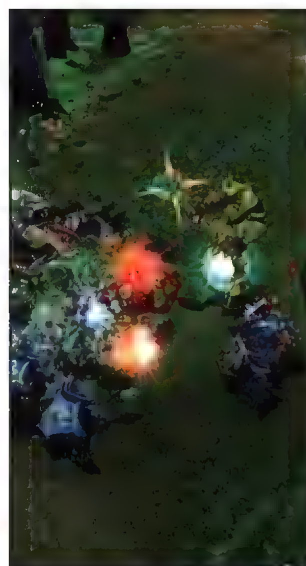
# Boete van $30.000 voor spieken

**Spieken hebben we allemaal wel eens gedaan, maar de Zuid-Koreaan die 'afkeek' tijdens een eSports-toernooi kwam het duur te staan.**

door JJ
twitter.com/GKJJ

League of Legends is momenteel met StarCraft 2 de grootste eSports-game. Vooral in Azië gaan er miljoenen dollars om in de PvP-competities, en dan is het natuurlijk logisch dat je niet wil dat er valsgespeeld wordt.

En dus kreeg de Zuid-Koreaanse speler Wong een boete van $30.000 aan z'n broek omdat hij via het grote scherm waar het publiek op meekeek, had gecheckt wat zijn tegenstanders deden. En dat mag natuurlijk niet. Stoute Koreaan!



"De reactiesnelheid van de Wii U-controller is waanzinnig. Het zal nog wel even duren voordat concurrerende systemen zo snel reageren dat je ze ook werkelijk voor je gamedesign kunt gebruiken."



*Michel Ancel van Ubisoft legt uit hoe het Wii U-concept zich onderscheidt van andere systemen met twee schermen*

"De Wii U is absoluut krachtiger dan de PS3 en de Xbox 360."

*Scribblenauts-developer 5th Cell spreekt duidelijke taal*

Tien redenen waarom dat leuk is

# Chris Roberts is back!

**Chris Roberts heeft recent zijn comeback aangekondigd met het ambitieuze project Star Citizen, een ruimteschip-simulator-sandbox-on/offline-game die nooit eindigt. Ik geef jullie tien redenen waarom ik hier opgewonden van raak.**

door Jan
twitter.com/janmeijroos

- De man is een visionair die ons klassiekers als Wing Commander, Privateer en Freelancer heeft gebracht.
- Als dat je niets zegt; dat waren space combat sims gemixt met economie en die worden bijna niet meer gemaakt. Eindelijk weer eens iemand die dit genre omarmt.
- De games waren technisch gezien hun tijd ver vooruit en dat zal Star Citizen ook zijn. Roberts claimt dat de game tien keer meer detail kent dan de grootste triple A-titel van dit moment. Je PC zal tot het gaatje moeten gaan, aldus Roberts.
- De game is zowel offline als online te spelen. Je kunt samenwerken met vrienden of de lone wolf spelen.
- Star Citizen kent een gigantisch universum en is nooit afgelopen, 'het conflict' stopt nooit.
- Je mag in ruimteschepen vliegen en andere gasten uit de lucht knallen.
- Je ruimteschepen kun je uitbouwen en upgraden.
- Je mag spelen als privateer, smokkelaar, boef, huurling, soldaat… wat je maar wil.
- User generated content wordt ondersteund en gewaardeerd.
- De game wordt in eigen beheer gemaakt met hulp van de community. Je kunt hier geld doneren: www.robertsspace industries.com/star-citizen/



Aandelen in games

## Gambitious concurrent Kickstarter

**De meeste lezers van de PU kennen Kickstarter inmiddels wel. Investeerders, maar ook gamers, kunnen via deze website investeren in games die nog moeten uitkomen.**

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Door de geldstroom die via Kickstarter wordt gegenereerd, zijn game-ontwikkelaars niet langer afhankelijk van publishers die hen keiharde deadlines opleggen en hoge verkoopcijfers eisen.
Maar er is een new kid in town: Gambitious. En de organisatie is deels Nederlands, wat wij als chauvinisten altijd leuk vinden.
Gambitious werkt simpel. Op gamebitious.com kun je een donatie doen of aandelen kopen in alle games die op de site worden aangeboden. Check de trailer, het verhaal achter de game, verdiep je in de beweegredenen en achtergronden van de developer en sla je slag. Verkoopt de game uiteindelijk goed en heb je aandelen, dan deel je mee in de winst.
Je zou dus zeggen dat de PU-redacteuren met hun uitzonderlijke vermogen om in een vroeg-tijdig stadium een goede game van een slechte te onderscheiden, straks binnen moeten lopen...




Leuke tip




# Carnaval in stijl

door JJ
twitter.com/GKJJ

Het is nog lang niet zo ver, maar toch geven we je vast een leuke tip voor je carnavalsoutfit, want met een boerenkiel of twee ballonnen als tieten kom je er gewoon niet meer vandaag de dag.
Verkleed je daarom dit jaar als Mass Effect-character met het hier afgebeelde kostuum. Ga je zeker opvallen. Zet er wel een sticker op met wat Mass Effect precies is, want vrijwel zeker dat geen dronken idioot dat weet.
Mocht je het pak te duur vinden, en toch iets met games willen doen, trek dan gewoon een voetbalbroek en shirt aan; kun je zeggen dat je FIFA of PES bent.

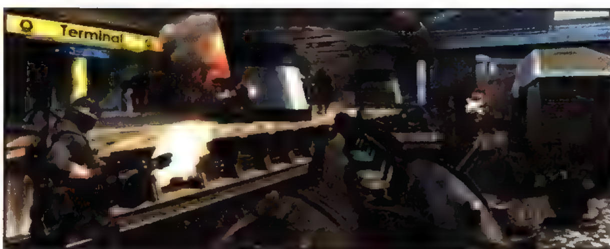
Gameplay over graphics in BOII

# Treyarch lacht om kritiek

**Dat Call of Duty: Black Ops II de kaskraker van het komend najaar gaat worden, zal niemand bestrijden. Van de grafische kwaliteit zijn velen echter minder overtuigd.**

door JJ
twitter.com/GKJJ

FIFA 13 doet het super en Assassin's Creed 3 gaat zeker scoren, maar de aantallen die de nieuwe CoD gaat wegzetten, daar zal niemand aan kunnen tippen. Waar men wel aan twijfelt, is de engine van BOII. Die is te oud, ziet er niet meer uit en zou op grafisch gebied wel eens tot een teleurstellend resultaat kunnen gaan leiden.
Developer Treyarch lacht hierom. Volgens hen draait het bij shooters maar om één ding: de framerate, en die is bij BOII een niet misselijke 60 fps.
Volgens mij heeft Treyarch daar een punt. BOII ziet er weliswaar wat gedateerd uit en Medal of Honor: Warfighter gaat straks echt de vloer aanvegen met die graphics, maar wat als de beelden mooier waren geweest en de actie op 30 fps draaide?
Met de huidige hardware zitten we aan de grens van de mogelijkheden. Als je de graphics pusht, dan merk je dat weer ergens anders. En als BOII een fps had van dertig, dan hadden de fora vol gestaan met hate.
Het is gameplay over graphics, jongens. Treyarch snapt dat en levert een retestrakke MP af. En is dat niet wat we willen?




## Power Spy

- De makers van Resident Evil 6 leverden hun spel ook te vroeg af, bewust dit keer. Maar met net zulke desastreuze gevolgen.
- De game beleefde de bedenkelijke primeur van een patch die opeens de verhaallijn veranderde en extra co-op mogelijk maakte.
- Die gasten van Capcom hadden een patch voor hun bek moeten krijgen.
- Opmerkelijk ook dat Capcom de besturing van RE nog steeds niet soepel heeft weten te krijgen. En het excuus dat ze het op die manier lekker spannend houden, pikt de Powerspy ook niet langer.
- Is een beetje hetzelfde als je tekst inleveren met alleen de medeklinkers erin, want dan wordt het nakijken voor Ed een beetje spannender.
- Nakijken is voor Ed elke maand al spannend genoeg met negen redacteuren die er allen een eigen visie op het gebied van deadlines en spelling op nahouden.
- Weer een maand zonder screenshot van GTA V.
- PU-chief Maarten heeft er even aan gedacht om deze maand dan maar geen PU uit te geven, maar dat zou dan weer te sneu zijn voor die andere spelletjes. Niet alles draait bij gamers om GTA V...
- Toch?

# Power Spy

- Onlangs werden een paar developers van de tactical shooter Arma opgepakt in Griekenland omdat ze zich op een verboden militair terrein bevonden. Hun gevangenisstraf werd nog eens verlengd door een staking van de politie. Er was niemand om de sleutel in de deur van de cel te steken.

- De Powerspy spreekt hier van een geluk bij een ongeluk. Eindelijk een developer met een goed argument om het uitstel van een game te verklaren.

- De Powerspy vraagt zich bovendien af wat die gasten daar deden, want niemand gaat voor zijn lol in veertig graden hitte in de woestenij rondlopen.

- Zou Arma zich misschien in Griekenland gaan afspelen? Wordt dan een matte vertoning, want het Griekse leger heeft geen geld meer om kogels te kopen.

- Zo heb je maanden een ernstig gebrek aan topgames, zo liggen de schappen shitloaded vol met toppers. FIFA 13, Mists of Pandaria, Resident Evil 6, Dishonored, Borderlands 2, Forza Horizon, Guild Wars 2, Pro Evolution Soccer 2013, XCOM, NBA 2K13, Darksiders 2. En deze maand komen er nog meer bij met Far Cry 3, Assassin's Creed 3, Call of Duty Black Ops II, Medal of Honor: Warfighter, Halo 4, Hitman: Absolution, etc.

- Zou de game-industrie niet weten dat het crisis is?

- De Wii U is bijna uit en dat is voor Nintendo hét moment om de Wii in prijs te laten dalen.

- Goed nieuws voor die vier casual gamers die hem nog niet in huis hebben staan.

- Het leek even Sinterklaas bij EA toen Origin vorige maand door een error in een Promo Code ineens als een gek games ging weggeven.

- Ook een manier om aan de Free to Play-hype mee te doen.

- Er gaat een gerucht dat Singstar ook F2P gaat worden. Waarbij je dan nieuwe songs tegen betaling kunt downloaden.

- Voor de Powerspy staat F2P in dit geval voor Forbidden 2 Play.

OPNIEUWS

Achievements-hoeren deluxe

# Wie haalt het eerst de één miljoen?

**Wouter is de grootste achievements-prostituee van de redactie en ook Jan, Maarten en JJ kunnen er wat van. Maar je hebt slettebakken en slettebakken.**

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

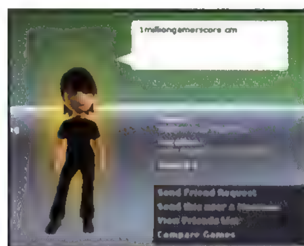
Stallion83 is zo ongeveer de grootste sloerie ter wereld met een gamerscore van boven de 750.000. Samen met die andere whore (Smrnov) leidt hij de dans op weg naar de miljoen.

Maar hoe doe je dat nou, een miljoen punten bij elkaar spelen? 'Blijven doorgaan' dus.

Zo was Stallion 560 uur bezig om een MP achievement te behalen in Inversion. 'Ik snap nog steeds niet waarom ik het gedaan heb, maar ik deed het.'

Een andere manier om punten te sprokkelen is door mee te doen aan toernooien waar om punten gespeeld wordt.

Of beide heren een vriendin hebben, werd uit een recent interview met hen niet duidelijk. Wij hebben zo onze vermoedens.




Wow!

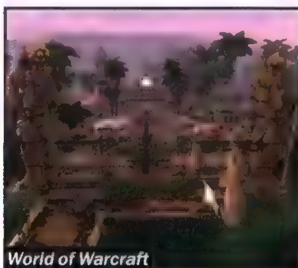
# World of Minecraft

**'Van Lego kun je alles maken,' was ooit de slogan van het Deense blokjesbedrijf. Dat was een keiharde leugen, want je had nooit genoeg blokjes.**

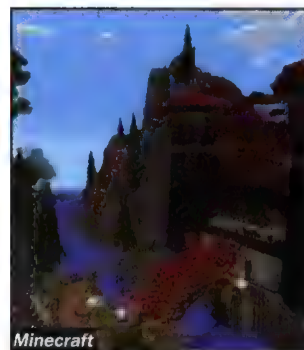
door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT


Minecraft

Het grote voordeel van Minecraft boven Lego is dat je meteen over onbeperkt veel bouwstenen beschikt, zodat je mooie grote dingen kunt maken zonder dat je daar steeds van die dure dozen voor hoeft te kopen. En bij grote mooie dingen denken wij bijvoorbeeld aan een kasteel waar je zelf doorheen kunt lopen, of een vette achtbaan.


World of Warcraft

Er zijn ook mensen die groter denken. Die bouwen bijvoorbeeld Westeros (uit Game of Thrones) of Azeroth (uit World of Warcraft) na in Minecraft. Vooral dat laatste is echt indrukwekkend goed gelukt.


Minecraft

Check die mooie plaatjes, en bedenk: dit kun jij ook... als je het niet erg vindt een paar jaar niet buiten te komen.


World of Warcraft

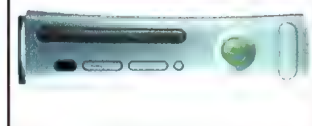



## Geen prijsverlaging voor Xbox 360

Werd eerder gesuggereerd dat de Xbox 360 een pricedrop zou krijgen om wat wind uit de zeilen van Nintendo's Wii U te halen, inmiddels heeft mijn glazen bol gezien dat dit gerucht naar het rijk der fabelen verwezen kan worden.

De console van Microsoft loopt nog steeds steady en is al behoorlijk scherp geprijsd én er zijn momenteel tal van aantrekkelijke bundels met topgames. Een pricedrop is dus helemaal niet nodig.

Overigens beweert mijn bolletje dat die pricedrop er ooit wel komt, maar voorlopig nog even niet dus.



Analist Pachter weet het natuurlijk al

# Wii U wordt geen succes voor third-parties

**De Amerikaanse analist Pachter neemt nooit een blad voor de mond. Dit keer heeft de grote bek van de game-industrie iedereen laten weten dat de Wii U geen succes wordt voor de third-party developers.**

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Volgens Pachter speelt straks bij de Wii U hetzelfde probleem als bij de (3)DS: de publishers weten geen raad met het tweede scherm. Bij de Wii U is er zelfs behoorlijke afstand tussen de twee schermen en dat maakt de situatie alleen nog maar gecompliceerder.

Pachter constateert dat publishers de inventiviteit missen om iets te doen met het tweede scherm. Het worden dus allemaal gimmicks, en volgens mij heeft de man niet helemaal ongelijk. Op de een of andere manier lukt het third-parties maar niet om echt nieuwe gameplay te ontwikkelen die optimaal gebruik maakt van het tweede scherm.

Dit is deels verklaarbaar omdat het bij 3DS-games vaak gaat om ports van Xbox- en PlayStation-games, en die ga je niet vanaf scratch opnieuw ontwikkelen om de gameplay optimaal gebruik te laten maken van de twee schermen. En een exclusieve game voor de Wii U maken, zal zolang er nog geen installed base van meer dan twintig miljoen consoles is, ook niet snel gebeuren.

En dus krijg je de vicieuze cirkel waar Pachter zo bang voor is: de Wii U wordt geen succes als er geen sterke third-party-games voor komen en de third-parties komen pas in actie als de Wii U een succes is.



# Waarom die focus op de MP bij Vita-versie CoD?

CoD-fans met een Vita hebben dit jaar de keuze: ga je voor de console/PC-versie van Black Ops II of scoor je Black Ops: Declassified voor je handheld? Of… ga je misschien voor beide?

Dat laatste zal denk ik niet zo snel gebeuren, zeker niet in dit drukke najaar, en ik denk daarom dat de insteek van ontwikkelaar Nihilistic Software (de makers van de Vita-versie) niet de beste is geweest, afgaand op de woorden van CEO Robert Huebner: 'Declassified is not about the big campaign storyline and huge cinematics, it's more focused on the multiplayer essence of Call of Duty.'

Dat multiplayer een belangrijke rol speelt bij IEDERE CoD-game is bekend, maar omdat de focus bij CoD de laatste jaren steeds méér op multiplayer is komen te liggen, had de PS Vita-versie zich juist kunnen onderscheiden door een meeslepende, uitgebreide singleplayer-ervaring af te leveren. Dit had de game een meerwaarde gegeven, terwijl het spel nu moet concurreren met zijn grote broer Black Ops II.

Het idee dat gamers op een handheld dezelfde beleving willen als op de console, is sowieso een misvatting. Je wil andere, unieke dan wel aanvullende ervaringen.

De keuze van Ubisoft met Assassin's Creed: Liberation is wat dat betreft een betere. Een volledig op zichzelf staande singleplayer die zich afspeelt in een andere stad, met een ander personage, met andere moves in plaats van Connor op zakformaat.

Als Declassified een hit wordt, loop ik een dag lang op de redactie met m'n Glazen Bol in m'n reet!

Barre tijden

# Winkels hebben next-gens nodig

**Volgens Amerikaanse analisten hebben gameshops de next-gen hard nodig om deze barre tijden te overleven.**

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Amerikaanse analisten beweren dat nieuwe hardware altijd leidt tot een grote toeloop naar de winkels, zowel voor hard- als software, en die toeloop is hard nodig gezien het feit dat gamers langzamerhand een beetje uitgekeken raken op de huidige consoles.

Helaas voor de winkels wordt de nieuwe generatie (PlayStation 4 / Xbox 720) pas in 2014 verwacht. Tevens zal men er rekening mee moeten houden dat de spellen voor de toekomstige consoles misschien wel grotendeels gedownload zullen gaan worden, in plaats van dat de games in de winkels worden gekocht.

**"Een deel van mij zou graag nieuwe games in de Dishonored-wereld willen zien, maar een ander deel van mij wil de kluisdeur voorgoed sluiten."**



Creative Director Harvey Smith twijfelt of hij Dishonored 2 wel moet gaan maken

Wist je dat?

# Vijf weetjes over Dishonored

**Jullie hebben vorige maand kunnen lezen waarom ik vind dat iedereen massaal Dishonored moet gaan spelen. Hier zijn nog wat dingetjes die ik je toen niet verteld heb.**

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

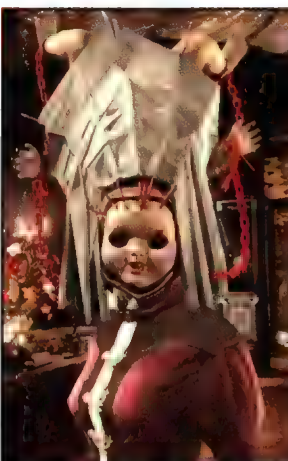
1 Je kunt vijanden/guards onthoofden of ledematen afhakken. Vervolgens kun je met een arm of hoofd rondlopen of de lichaamsdelen ergens dumpen.

2 Je moet het 'sprekende hart' tevoorschijn halen om geheimen over locaties en personages in beeld te onthullen. De tekst van het sprekende hart is echt huiveringwekkend en zeer goed geschreven. Het geeft flink wat diepgang en onderhuidse spanning aan de game

3 Je kunt het hele spel uitspelen zonder ook maar één iemand te doden. Dat betekent dat je de opdrachtgever voor het doden van de keizerin en ook haar moordenaar in leven kunt laten. Knappe jongen als je dat lukt, overigens.

4 Soms kun je twee conflicterende objectives allebei uitvoeren. Zo moet je een kluiscombinatie aan Slackjack geven… maar dat hoeft je er niet van te weerhouden om toch zelf die kluis eerst te kraken. Slackjack hoeft dat nooit te weten…

5 Je kunt ook possession nemen van de hoofdtargets. En - terwijl jij bezit van ze neemt - hen bijvoorbeeld op een richeltje van een balkon plaats laten nemen, waarna ze negen van de tien keer naar beneden kukelen.



3DS vs Wii U

# Monster Hunter 3: de ultieme vergelijking

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Dat Monster Hunter 3 Ultimate op de 3DS hetzelfde spel zal zijn als op de Wii U, dat wisten we al. Dat kan ook niet anders, gezien de belofte dat je het avontuur wisselend tussen de twee systemen kunt spelen. Maar toen nintendo-everything.com onlangs wat vergelijkingsbeelden van de twee versies plaatste, waren we toch wel verbaasd.

Los van de grootte zijn de plaatjes gewoon identiek! Zoek de verschillen en oordeel zelf: boven de 3DS-versie, onder de Wii U-versie. We weten alleen nog niet of we hierdoor nou enthousiaster zijn geworden over de 3DS-versie, of minder enthousiast over de Wii U-versie.

Wel fijn dat beide versies van de game zijn bevestigd voor een release in maart 2013.





## Power Spy

- Messi is weg bij Pessi en dus is Ronaldo daar de coverboy.
- Ook daar dus een oorlog tussen de twee sterren.
- Die Messi in dit geval ook dik wint.
- Microsoft gaat binnenkort een muziekdienst à la Spotify aanbieden.
- Kun je tegen betaling een hoop muziek op je Xbox en je Windows Phone afluisteren.
- De Powerspy is benieuwd of Microsoft dan ook de stofzuigertrack van de 360 zelf online zet zodat hij het overal op zijn mobieltje kan beluisteren.
- Hij is inmiddels zo aan het geluid gewend geraakt dat het hem rustig maakt.
- Dat ze in Japan helemaal leip zijn van Nintendo en hun games, wordt weer eens bevestigd.
- Ze gaan namelijk een trein maken waarvan het interieur helemaal in Pokémon-stijl opgetrokken is.
- Inderdaad, Pikachoo-choo!
- De makers van Second Life gaan drie nieuwe games uitbrengen, en nee, ze heten niet Third, Fourth en Fifth Life.
- Hoe ze dan wel heten, moeten jullie zelf maar opzoeken, want het interesseert de Powerspy geen hol.
- Hij is namelijk nog niet vergeten hoe ongelofelijk nep Second Life was. Iedereen had het opeens over deze MMO, die geen MMO was omdat er niemand in rondliep aangezien al die casual n00bs er na één dag al mee ophielden.
- MMO stond bij deze game voor Minimal Multiplayer Online of nog beter: Miserable Multiplayer Online.
- Toejam en Earl komen via PSN en Xbox Live Arcade weer naar je toe deze winter.
- Is de Powerspy nu gek of lijkt die naam van Toejam wel heel erg op tenenkaas?

Power Spy

- De makers van Metro Last Light hebben de multiplayer uit hun game gesloopt, terwijl die wel was aangekondigd. Volgens 4A Games voldeed de MP niet aan de kwaliteitsnormen die ze binnen het bedrijf hebben.
- Waren ze ook maar zo streng geweest bij de buggy voorganger Metro 2033.
- Aan de andere kant, grote kans dat je dan een doosje zonder schijfje had gekocht...
- EA had met FIFA 13 twee primeurs te pakken. Die van snelst verkopende sportgame ooit en die van de eerste patch die door een bug niet werkte.
- Moet je dan dubbel patchen?
- In de maanden na november is het altijd even gedaan met de trips omdat de grote games dan allemaal net uitgekomen zijn.
- Om Jan niet helemaal cold turkey te laten gaan in deze barre wintermaanden, serveert zijn vrouw elke avond chicken or meat, komt het drinken in een karretje langs en heeft hij zijn grote beeldscherm tijdelijk ingeruild voor een klein schermpje dat tegen het plafond is geplakt.
- Onlangs werd de Franse pro-speler Stephano Satouri geschorst voor seksueel getint taalgebruik tijdens een livestream. En het taalgebruik ging wat verder dan 'geile Proton'.
- Toont een geek eindelijk eens aan kennis te hebben van meer dan alleen StarCraft, is het ook weer niet goed.
- Als PU-redacteuren geschorst zouden worden voor elke seksueel getinte opmerking op de redactie, bestond de PU slechts uit lege pagina's.
- Scheelt Ed wel heel veel correctiewerk.

OPNIEUWS

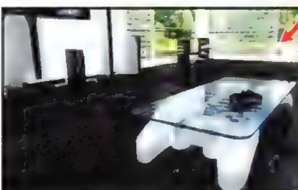
Onmisbaar in elke game-omgeving

# Top 5 salontafels

**Salontafels. Het zijn uiterst belangrijke dingen in het leven van een gamer (waar moet je anders je controller op leggen als je moet pissen?) maar toch hebben wij er nooit specifiek aandacht aan besteed. Dat gaan we deze maand goedmaken met een ronduit spectaculaire Top 5 van de allerbeste salontafels ooit gemaakt.**

door **Jurjen**
twitter.com/Jurjen1

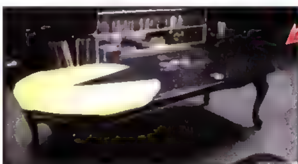
Hier ligt dus een PlayStation-controller op een tafelbad dat eigenlijk weer op twee PlayStation-controllers ligt. OMG een Droste-effect!



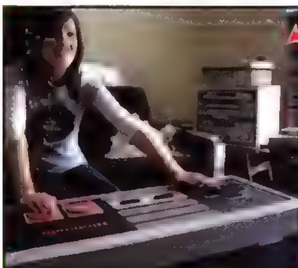
Verticale tv's zijn zooo 2008!



De heer des huizes is duidelijk iemand met een klassieke smaak.



Dus jij vond die Wii U-controller van Nintendo al belachelijk groot?



De musthave-koffietafel voor elke Star Wars-fan. Lekker tussen de borrelnootjes door naar de verkrampte kop van Han Solo kijken.



Erg of niet?

# Cliffy B. verlaat Epic

**Onlangs vertrok Cliff Bleszinski bij Epic. De man achter Unreal en Gears of War is naar eigen zeggen na twintig jaar in de game-industrie toe aan een pauze. Jan, JJ en Wouter geven hun reactie op het afscheid van de kleine, grote man.**



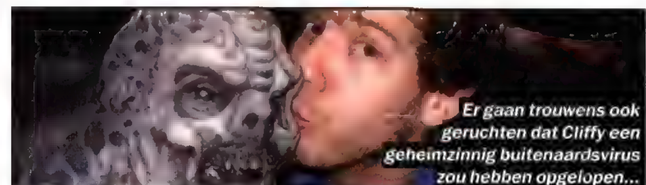
**Jan:** Ik vind het jammer dat Bleszinski afzwaait maar gun de man zijn welverdiende break. Als design director was hij een belangrijke spin in het web maar er is geen reden voor paniek. Epic heeft nog heel veel getalenteerde mensen binnen de gelederen. Ik zal 'm wel missen als de figuur die af en toe pittige, niet altijd even politiek correcte, uitspraken de ether inslingerde. De game-industrie heeft sympathieke eikels als Cliffy nodig.



**JJ:** Ik vermoed dat er gewoon wat beef is geweest bij Epic. Over koers, IP's, etc. Ze zijn nog net genoeg vrienden om de vuile was niet buiten te hangen. Epic = Cliffy tot op dit moment, en ik vermoed dat hij zijn status beter verzilverd wilde zien, wat niet is gebeurd. En dus maakt hij een Molyneuxtje. Weggaan, om over een jaar een eigen studio te beginnen waar hij wèl de koers kan bepalen. Zo doe je dat in de industrie.

**Wouter:** Het zou mij niets verbazen als Cliff z'n geluk gaat zoeken in Hollywood; de man was altijd buitengewoon geïnteresseerd in films. Of ie er een kans maakt, is een tweede.

Anyway, ik vind het net als Jan vooral een gemis omdat hij een van de weinige devs was met een daadwerkelijke persoonlijkheid. Maar ik riep het al op Twitter en zal het hier herhalen: zijn vervanger staat al in de startblokken! Jake Solomon van Firaxis (bekend van het fucking grappige Jake Solomon Undercover filmpje waarin hij z'n eigen game, XCOM, aan de man probeert te brengen in een gameshop) is de nieuwe Mr. Cool in de industrie. Volg hem op Twitter: @SolomonJake



Er gaan trouwens ook geruchten dat Cliffy een geheimzinnig buitenaardsvirus zou hebben opgelopen...

**Wil je de PU baklappen ook eens 'in levenden lijve' aanschouwen? Kijk dan naar PU.NL/PU-TV**



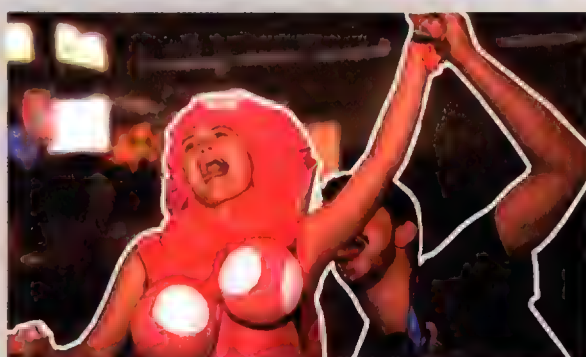



## XBOX 8 CONTROLLER ONTHULD

Jan had de primeur van het jaar, want hij heeft de nieuwe controller van de Xbox 8 weten te hosselen! Via een nichtje van de schoonmaker van de oom van de vrouw van een insider, kwam hij uiteindelijk terecht in de knuistjes van onze visioenenkoning. De controller is strak, solide en blijft dicht bij de roots. Ook zo benieuwd?



www.pu.nl/xbox8controller



## AWK-WARD: GAMESCOM 2012

Ward ziet zichzelf graag als specialist in het afnemen van diepte-interviews. Diepzinnig wordt het echter om een of andere reden nooit, maar de ongemakkelijke gesprekken zijn niet minder dan hilarisch. Op GamesCom liet hij onder andere twee jedi's stotteren, probeert hij met een MILF aan te pappen en likt hij een klein meisje. Echt.



www.pu.nl/awkward-gc12

Vergeet remakes

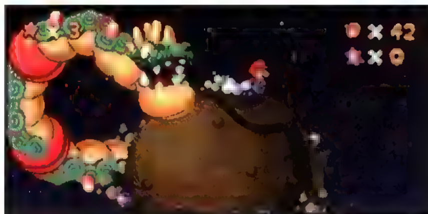
# Demakes zijn pas cool!

door. **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Om het succes van populaire games uit te melken, worden we door uitgevers al sinds de middeleeuwen doodgegooid met sequels, HD-versies, updates, expansions en remakes. Maar weet je dat er ook een veel interessantere manier bestaat om op succesnummers voort te borduren?

Ze heten 'demakes', regressieve maaksels van fans (vooral de Zweedse artist Junkboy is op dit vlak goed bezig) die laten zien hoe een bepaalde game op een oud en achterhaald systeem zou hebben gewerkt.

Helaas betreft het vaker een suggestieve afbeelding dan een werkelijke game, maar met een beetje verbeelding valt van dit soort heerlijk non-commercieel geknutsel toch best te genieten.



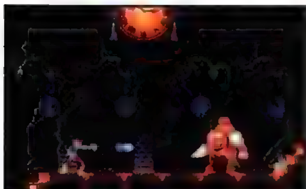
Super Mario Galaxy op de Mega Drive

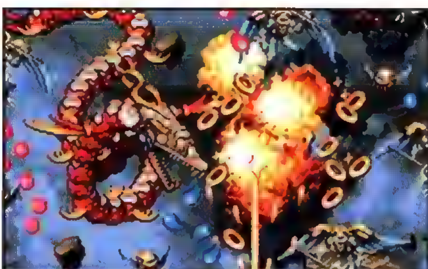


Red Dead Redemption in de arcade


Mirror's Edge op de SNES


Resident Evil 4 op de Game Boy


BioShock op de NES


Bayonetta als klassieke arcadegame. Jummie!

**Hier de 'hoogstepunten' van de afgelopen maand.**




## TRIP: SIMCITY

SimCity wist het simgenre op de kaart te zetten en was daarmee een mijlpaal in de gamegeschiedenis. Na bijna tien jaar stilte, komt er eindelijk weer eens een vervolg, waarvan Jan in Londen al een klein stukje speelde. Zoals gebruikelijk stak onze razende reporter z'n enthousiasme niet onder stoelen of banken.



www.pu.nl/simcity



# HITMAN ABSOLUTION

GOLD AWARD

**Wij gamers maken dagelijks tientallen digitale mennekes af, waarbij de hersenactiviteit opvallend laag blijft. Er is echter één gameserie die je nog steeds daadwerkelijk laat nadenken over moord: Hitman. Wouter onderzocht of het nieuwste deel, Absolution, opnieuw de grijze macaronimassa laat knarsen in dit tijdperk van retardveilige, verHollywoodiseerde blockbusters.**

Fuck you, IO Interactive, echt. Wat is dat nou voor kutactie?! Vier belachelijk lange jaren hebben we moeten wachten op de terugkeer van Agent 47! En weet je wat het wachten extra pijnlijk maakte? Het feit dat Blood Money, het deel van Hitman waar jullie ons vier jaar geleden mee achterlieten, zo ongekend gruwelijk was! Een game die samen met Metal Gear Solid en Hitman 2 tot de absolute TOP van het stealthgenre behoort. Wat jullie in feite deden, was tegen alle concurrenten zeggen: 'als jullie er nou even voor zorgen dat de gamertjes nog mondjesmaat wat stealth te spelen hebben, dan stoppen wij Hitman in onze anus en laten hem daar vier jaar lang rotten.'
En nu trekken jullie Agent 47 plotseling weer uit die plek waar de zon niet schijnt, en ja, dan heb je opeens concurrentie vanuit een onverwachte hoek! JULLIE EIGEN FUCKING SCHULD!!!

Wouter IS GENADELOOS

## Bijdehante nieuweling

Jarenlang was het stealthgenre een vierpersoons sofa die Sam Fisher met z'n smalle reet probeerde warm te houden. Hij hoefde niet eens op te schuiven toen Solid Snake ook even kwam chillen en er was eveneens meters zitvlakruimte voor Adam Jensen. En dan besluit het toeval, het lot en die rare overbuurman met z'n lange baard plotseling dat er drie stealthtitels in een tijdsbestek van een half jaar moeten uitkomen! Te beginnen met Dishonored, een meesterlijke nieuwkomer, maar wel eentje die als een aandachtvragende kat op de trap voor de voeten van de nieuwe Hitman gaat lopen door een maand eerder uit te komen. Over ongelukkige timing gesproken...
En dus start ik Hitman: Absolution op nèt nadat ik uren door Dunwall heb lopen sneaken en blinken, waarbij ik naar tientallen nekken heb zitten kijken, tonnen geduld heb uitgeoefend en honderden keren heb gesaved. »

*Hitman was als amateur astronoom enorm geïnteresseerd in allerlei soorten sterren. Trouwens ook in zwarte gaten en nymfo-manen.*

Old skool gesneak, dat zeker, maar hoeveel van dit soort gameplay kan een gamer aan zonder het uit te kotsen en het nooit weer te willen slikken? En hoeveel nadeel heeft Absolution van het feit dat ie in de weg gezeten wordt door een bijdehante nieuweling? Belangrijker nog: welke van de twee games is beter?

## Moord in vier fasen

Anders dan in Dishonored is moord in Hitman een kunstvorm, elke 'hit' is een project dat toewijding en aandacht vereist. De perfecte assassin weet al z'n doelen af te maken zonder dat iemand überhaupt door heeft gehad dat er een zekere dude met een rode stropdas aanwezig is geweest.

Voordat je echter zover bent, moet je door een proces heen dat je simpelweg kunt afdoen met de benaming 'trial & error', maar dat klinkt in dit geval een beetje oneerbiedig. Want hoewel je inderdaad vaak dingen opnieuw moet doen (je kunt namelijk niet, zoals in Dishonored, saven wanneer je maar wil) is het allemaal veel leuker dan de benaming 'gissen en missen' doet vermoeden.



**weetje weetje**

**Bizar personage nr. 1. Een hillbillie-huurmoordenaar wiens laatste woorden zijn, als hij doodbloedend op de grond ligt: 'Why do I have wood?'.**

**weetje weetje**

**Bizar personage nr. 2. Een in leer gestoken SM-non die aan het hoofd staat van een doodseskader bestaande uit sexy SM-nonnen.**

Het lijkt me dan ook meer op z'n plaats om te beweren dat de taken van Agent 47, tijdens de opdrachten die vooral subtiliteit vereisen (AKA de échte Hitman-missies), zijn te verdelen in vier fasen:

**# Fase 1: Scout je omgeving**

Bij het begin van de échte missies in Absolution heeft het geen enkele zin om recht op je slachtoffer af te stormen en z'n strot dicht te knijpen - tenzij je belachelijk veel geluk hebt, gaat zo'n poging namelijk knalhard falen. Nee, beter druk je RB in, waarna je in Instinct mode belandt, en ga je op zoek naar alle gele cirkeltjes die in beeld verschijnen. Dit zijn points of interest en die bieden je allerlei leuke verrassingen die je helpen om iemand op gruwelijke wijze af te maken! Jeuj!

Ook is het belangrijk dat je een beetje op de hoogte bent van de rondes die de vele politieagenten, dommekrachten en ander tuig door de omgeving lopen.

Met behulp van RB kun je dwars door muren heen je slachtoffers gadeslaan en zie je tevens sporen van vuur lopen die aangeven waar ze naartoe op weg zijn. Yup, die gekke 47 heeft zichzelf een paar handige trucjes aangeleerd!

> **"De extreem zwartgallige humor druipt als hete teer uit alle hoeken en gaten van de game."**

**# Fase 2: Experimenteer**

Waar zou ik dat vergif dat ik net opgepakt heb in kunnen stoppen? Waarom staat die pot BBQ-saus hier zo pontificaal? Wat gebeurt er als ik deze hendel overhaal? Is het eigenlijk wel verstandig als ik die kroonluchter op die gasten laat lazeren? En waar scoor ik de keycard om die belangrijk uitziende deur mee te openen?

Yes, de experimentele fase is misschien wel de spannendste en leukste van de vier. Zie het als de puberteit van Hitman. Hoewel het op een gegeven moment wel opvallend is hoe vaak bad guys de behoefte hebben om tegen elektrische apparaten aan te pissen... maar dat terzijde.

**# Fase 3: Plan**

Tegen de tijd dat je fase 3 bereikt, heb je meerdere variabelen verzameld die je allemaal samen moet proppen in één briljant plan (Insert Evil Laugh).

Heb je bijvoorbeeld drie hoofdhits en weet je van alle drie hoe je ze moet uitvoeren, dan moet je in deze fase plannen in welke volgorde je dit gaat doen en soms zelfs hoeveel tijd je voor elke actie vrij moet maken. Daarnaast wil je natuurlijk weten wat de veiligste en slimste route is van slachtoffer naar slachtoffer, naar uiteindelijk het einde van het level. Dat je niet onverhoeds met je hurkende kale harses tegen de ballen van een guard aan botst...



*Je voelt het aan alles: die is straks de klos.*

*Hitman vindt dat de meeste mensen onaf zijn, en dan is er maar één oplossing: afmaken!*

**# Fase 4: Execute!**
Hierin beland je pas (nogmaals: in de échte Hitman-missies), na meerdere keren een level of een checkpoint herstart te hebben. Maar als je plan dan samenkomt, dan is dat een honingzoet gevoel dat pure, onmiddellijke bevrediging recht je aderen inspuit! Gefeliciteerd, jij bént Agent 47.

## How Hitman rolls

Het is je misschien opgevallen hoe ik met klem benadruk dat de Vier Fasen alleen gelden voor de échte Hitman-missies in Absolution. Dus is het logisch dat je je afvraagt of er dan ook opdrachten zijn die niet Hitman-waardig zijn en niet op de Silent Assassin wijze uitgespeeld kunnen worden.
Laten we voorop stellen dat álles, op een paar filmische intermezzo's na, zich leent voor 'ninja-stijl dr'in en dr weer uit'. Maar daarbij moet ik wel vertellen dat de missies vrij afwisselend zijn en er daarom een aantal langskomen die een andere aanpak toestaan. Maar hey, dat is GOED nieuws! Geloof me...
Normaal gesproken speel ik Hitman-games gemiddeld anaal. Als in: shit moet zo stil mogelijk, alles moet een ongeluk lijken, maar ik ga niet al de eerste playthrough honderd pogingen doen totdat het perfect is; het verhaal moet eerst verteld worden.
Nu ik Hitman moet reviewen, is deze speelstijl drastisch gewijzigd, aangezien de factor tijd stukjes uit mijn aars zit te bijten. Dus trachtte ik eerst alles Silent Assassin-stilo te doen, maar als dat niet lukte, probeerde ik alsnog gun blazing het einde te halen. En *snakt verbluft naar adem* dat lukte soms...

## Action Man

Het is blijkbaar cool in de wereld van geheim agenten om in slow motion mensen te markeren, om ze vervolgens achter elkaar binnen een seconde of twee een kogel door hun pan te jagen. Sam Fisher doet het al en 47 kan het nu ook. Niet dat je het echt nódig hebt, maar aangezien je een aantal missies zult tegenkomen waar je je prima piefpaffend een weg doorheen kunt banen, is het een leuke, cool uitziende bijkomstigheid.
Sowieso is het zonde om niet af en toe gebruik te maken van de pittige verzameling ijzerwaar in deze vijfde Hitman, aangezien er een paar pronkstukken tussen zitten. De Swiss Derringer bijvoorbeeld is een klassieker waar je waarschijnlijk nog nooit eerder digitale kogels mee hebt afgevuurd. The Charging Ram is een handkanon dat projectielen afschiet waarmee je schedels kunt laten exploderen alsof het rotte meloenen zijn (hoewel het daadwerkelijke effect vervolgens lichtelijk teleurstelt; hoofden ontploffen niet in Absolution) en machinegeweren zoals de STG 58 Elite blaffen kogels uit als ware het een verkouden Doberman met een schofthoogte van 1 m. 85.
Maar hoe leuk en zelfs uitdagend het af en toe ook is om Rambo te eren, this ain't no shooter en dus verdien je er geen topscores mee. Scores? Ja, dat klinkt als iets wat beter geschikt is voor een houten arcadekast uit 1981, maar het werkt ook meer dan motiverend voor Hitman...



**weetje weetje**

**Bizar personage nr. 3. De ultieme bad guy van Absolution doet denken aan Bill uit Kill Bill. Bizar genoeg wordt zijn stem ingesproken door Keith Carradine, de broer van de gast die Bill speelde.**

**weetje weetje**

**Bizar personage nr. 4. Een barman met tattoos over z'n hele armen en een comb-over als kapsel. Dat verzin je niet!**





*Hitman is zó kaal dat je bijna kunt zien waar ie aan denkt.*

*De lucht is zo vervuild dat als je hier uit je neus eet, je binnen een dag overlijdt.*

## Endless pit

Schakel je iemand uit in Absolution, dan krijg je puntenaftrek. Berg je z'n lichaam vervolgens netjes op in een van de enorme containers die op de meest bizarre plekken staan (Hitman is vrij realistisch, maar soms moet je je verbeelding wat vrijheden toelaten, je 'disbelief suspensionen'), dan krijg je er weer punten bij. Maak je iemand zo af dat het een ongeluk lijkt, dan krijg je een heerlijke sloot punten op je conto, maar die gaan er minstens zo snel weer af als er een onschuldige om het leven komt.

Zo zijn er ontzettend veel manieren om te scoren, of zelfs je punten te vermenigvuldigen, waardoor je flink wat zult moeten 'Fase 2-en' (experimenteren) voordat je de perfecte score behaalt.

Je hoofd gaat helemaal pirouettes maken van de mogelijkheden als je naar de lijst Challenges voor elke missie kijkt. Hierin staan voorschriften zoals 'Suit Only' (geen vermommingen toegestaan) maar je moet ook uit een combinatie van een titel, een vage hint en een plaatje kunnen opmaken wat er van je verlangd wordt. 'They never let out a single quack'? Say what? En oh, of je daarnaast ook effe alle vermommingen, wapens en Play Styles wil unlocken, als je toch bezig bent.

Combineer deze gegevens met de nieuwe Contracts mode, een online toevoeging waarin je je eigen missies in elkaar kunt draaien en missies van anderen kunt downloaden, en je mag wel zeggen dat IO een put van oneindigheid heeft opengeschroefd met deze game. Staar niet te diep, ander word je misselijk.



**weetje weetje**

**Bereid je voor: er zitten dooie nonnen in deze game. En dat is trouwens niet het enige waarmee Absolution tegen de grens van het toelaatbare aan zit te schurken. Genieten dus!**

**weetje weetje**

**Het klinkt misschien raar, maar een van Agent 47's handigste skills is het feit dat hij hurkend kan rennen. Kon fucking Sam Fisher dat maar!**

## Indrukwekkend alledaags

Absolutions onuitputtelijke bron van bloedstollende gameplay is gewikkeld in een zeer bijzonder velletje pakpapier. Het zit 'm niet zozeer in de graphics die door de kersverse Glacier 2-engine op je scherm worden getoverd, want die zijn vrij korrelig en het gebeurt nogal eens dat twee objecten heel koppig precies dezelfde ruimte innemen. Nee, het is meer de manier waarop doornormale omgevingen en interieurs aan de hand van een ziek gevoel voor detail en bijzonder kleurgebruik, heel speciaal worden. Een wapenfabriek, een dorpsstraat, een militaire basis, een woestijn, Chinatown; ze worden dankzij een afwijkend palet en vele opvallende kleinigheden niet minder dan bijzonder.

**"Compleet uit het schijthuis getrokken personages en gestileerd, bijna artistiek realisme."**

In het huis van een groep redneck hillbillies vind je een opgezette lynx en zie je een groep Yankee-retards naar een soort SM pornofilm kijken. Later besef je dat deze beelden afkomstig zijn van de lokale sheriff, die er een nogal kinky fetisj op nahoudt.

In Chinatown werk je jezelf door een enorme mensenmassa heen,







*Ik betaalde laatst in een nachtclub met Monopolygeld. Logisch toch: de paaldanseres had neptieten!*

HÉ, KUN JE NIET EENS WAT ANDERS VERZINNEN DAN OP Z'N HONDJES!

TJA, DAN MOET JE BIJ M'N NEEF ZIJN. DA'S EEN ECHTE KEESHOND

en het feit dat je echt je best moet doen om hierin dubbele models te vinden, maakt deze digitale prestatie des te imposanter. De borden Chinees voedsel die in de kraampjes worden aangeboden, zien er zelfs smakelijk uit.

## Nachtzwart

Hoewel deze mate van realisme doet vermoeden dat Absolution zichzelf bijzonder serieus neemt, is dat van oudsher (de eerste Hitman was een halve komedie-cartoon) niet het geval. Dit blijkt niet alleen uit de overtrokken personages (zie 'weetjes') die op meesterlijke wijze worden ingesproken, maar de extreem zwartgallige humor druipt als hete teer uit alle hoeken en gaten van de game. Als Agent 47 na het voltooien van een missie zonder te kijken wat kleingeld in de koffiebeker van een zwerver gooit, schreeuwt deze kwaad: 'There's coffee in there, you fucker!'

Een ander voorbeeld. In een van de eerste missies sluip je langs de buitenkant van een in de bergen gelegen villa, als je langs een raam komt waarachter een man staat te telefoneren. Hij heeft duidelijk z'n dokter aan de lijn en het nieuws dat deze brengt is positief, want de knakker komt bijzonder opgelucht over. Op hetzelfde moment trek jij hem door het raam, tief je hem het ravijn in en unlock je een Challenge genaamd 'Geronimo'.




## Beslissende strijd

Ik ben lichtelijk afgedwaald, maar aan het begin van deze tekst stelde ik de vraag of je beter Dishonored of Hitman: Absolution kunt aanschaffen in deze van stealthgames doordrenkte periode. Natuurlijk is zo'n vergelijking niet eerlijk, net zo goed als je Hitler en Caesar geen vergelijkbare despoten kunt noemen, maar keuzes moeten nou eenmaal gemaakt worden.

Eén ding is overduidelijk: qua hoeveelheid content kan IO's sneak-titel die van Arkane in één grote hap opslokken, om vervolgens nog trek te hebben in een Deus Ex: Human Revolution als toetje.

Wat betreft het gevoel dat de titels overbrengen is het lastiger, want de beklemmende atmosfeer in Dishonored in combinatie met de uiterst fascinerende lore is natuurlijk moeilijk te overtreffen. Maar toch weet Absolution terug te slaan met compleet uit het schijthuis getrokken personages en gestileerd, bijna artistiek realisme.

Dan vervolgt de strijd zich met magie versus dikke wapens, Silent Assassin tegenover non-lethal, Dark Vision vs. Instinct mode... het lijkt onbegonnen werk, maar dat is het wat mij betreft niet. Want de dag komt dat Corvo zijn blaas moet legen en er 500.000 volt door z'n pik naar z'n brein raast. Er kan namelijk maar één Meester Moordenaar zijn... ★



**weetje weetje**

**Absolution is dus op Normal al flink pittig, maar er zijn in sommige levels wel checkpoints. Het bijzondere hieraan is dat je ze kunt activeren wanneer je wil, maar ze zitten wel op een specifieke plek waar je dus naar terug moet, wil je je checkpoint bewaren. Dat zorgt dus voor een hele nieuwe manier van denken!**

SCORE **96**

Absolution is een schokkende hoeveelheid stealth-gameplay die gepresenteerd wordt op een keiharde, gitzwarte en bij vlagen oogstrelende wijze. Hitman, genadelozer en ijskouder dan ooit, overtreft zelfs Blood Money en dus zichzelf. Wat Dishonored betreft? Buig voor de meester, bitch. BUIG!

WOUTER



Evenveel als Dishonored + Deus Ex: Human Revolution... + zelfs nog wel een Splinter Cell: Convictionnetje ook, durf ik te zeggen.

80+ UREN




**BASICS**

STEALTHGAME
IO INTERACTIVE / SQUARE ENIX
1 SPELER
22 NOVEMBER 2012









OP BEZOEK BIJ

# SPELONTWIKKELAAR ABBEY GAMES

**Tijdens zijn maandelijkse bezoekjes aan Nederlandse ontwikkelaars heeft Jurjen al heel wat malle spellen moeten spelen. Het is niet altijd liefde op het eerste gezicht. Zo moest hij wel effe wennen aan de aparte ideeën die de Utrechtse ontwikkelaar Abbey Games in hun game Reus heeft gestopt.**



**TINYTANIC**

*Tinytanic is een spelletje dat Abbey Games tijdens de Ludum Dare Jam in 72 uur ontwikkelde. Het is de bedoeling zo lang mogelijk te overleven op een zinkend schip met tachtig verschillende personages. Je kunt met je medepassagiers babbelen of ze van boord schoppen.*
*Het is een geinig dingetje dat je gratis kunt proberen via de site van Abbey Games: abbeygames.com.*

Op het indiegamesfestival Indigo in Utrecht speel ik Reus. De aarde is in deze 2D-godgame verbeeld als een ronde schijf waarop menselijke beschavingen kunnen ontstaan. De omstandigheden daarvoor kan ik beïnvloeden met vier reusachtige wezens die traag over de aarde wandelen. Ik bestuur ze door met een muis op het oppervlak van de aarde te klikken en icoontjes te kiezen. Ik kan in- en uitzoomen met het scrollwiel, of de aarde draaien door te slepen.
Ik ben een consolegamer, dit is een PC-game. Ik ben links, de muis ligt rechts. Ik laat zeeën, kippen en hermelijnen ontstaan maar begrijp niet waarom. Er staat ook een jongen bij het spel. De jongen vertelt dat ik moet streven naar harmonie tussen mens, natuur en de goden. Een game met een boodschap? Ik haal mijn schouders op en kijk verder. Waar is de bar?

## Uitnodiging

Twee weken na Indigo krijg ik een mailtje van de jongen die bij het spel stond. Hij maakt zich bekend als Manuel van Abbey Games. Hij schrijft: 'Ik besefte me tijdens Indigo nog niet dat er een doorgewinterde game critic aan het werk was, en ben daarom nu extra benieuwd wat je van de game vond.'
Manuel stelt dat Reus bedoeld is voor speelsessies van veertig minuten tot twee uur, waardoor het op een festival als Indigo misschien niet geheel tot zijn recht komt.

Hij sluit af met een uitnodiging om de voorlopige versie van het spel wat langer te komen spelen. Zo'n uitnodiging sla ik natuurlijk niet af.

## Civilization en X-Com

Een paar dagen later pak ik de trein naar het kloppende hart van de Nederlandse indiescene, The Dutch Game Garden aan de Neude in Utrecht, waar Abbey Games de derde verdieping deelt met al wat bekendere indiestudio's als Vlambeer en Ronimo.

"Ja, de jongens van Vlambeer komen hier regelmatig binnenlopen voor een praatje", zegt Adriaan van Abbey Games terwijl hij voorbereidingen treft voor mijn tweede kennismaking met Reus.

"Dat is het mooie als je met ongeveer veertig gamebedrijven zo'n kantoorpand deelt. Je krijgt van alle kanten hulp. Soms komen jongens van Ronimo spontaan helpen bij het testen en verbeteren van ons spel."

Adriaan is lead designer van Reus. Volgens hem wil Abbey Games met Reus iets anders leveren dan andere indiestudio's. Vooral wat meer, eigenlijk. "Reus draait om heel veel mechanismen, en de relatie tussen die mechanismen."

Adriaan noemt games als Civilization en X-Com als voorbeelden. "De meeste indiegames hebben één heel sterke mechanic, waar het complete spel op wordt gebouwd. Dat is heel vet, natuurlijk. Maar we streven met Reus toch wat meer naar de diepgang van grotere games, ook al zijn we met slechts twaalf ontwikkelaars zonder veel ervaring. De meeste van ons studeren nog."



### REUS

***Reus is een 2D-godgame waarin je (uiteindelijk) acht verschillende reuzen over een aardoppervlak stuurt om de mensen enerzijds te helpen ontwikkelen, en anderzijds een beetje in toom te houden.***
***Het spel zit vol diepgaande mogelijkheden en originele ontwerpkeuzes; je reus kan bijvoorbeeld een poppetje dat lijkt op de natuurkundige Newton op zijn schouders zetten om zijn tech-stats te verhogen.***
***Richtdatum voor de release van Reus is maart 2013, maar bij indies worden dat soort data zelden gehaald.***



**"Dat gedoe met monniken en kloosters? Daarmee willen we uitstralen dat we gameontwikkeling als een ambacht zien. En dat het leuk is om bij ons te werken!"**

## Oorlog

Ik pak de muis in de linkerhand en begin weer driftig op de aardeschijf te klikken. Adriaan legt uit wat de verschillende reuzen en icoontjes voor mogelijkheden bieden. Met de groene reus laat ik planten evolueren tot bomen, wat dier en mens ten goede komt.

Na zo'n twintig minuten floreren er twee beschavingen op mijn aarde. Bij het linker volk zie ik mannetjes bedelen om meer eten. "Als ze veel eten krijgen, worden ze hebberig", verduidelijkt Adriaan, met een zweem van dreiging in zijn stem.

Ik plaats met de stenen reus snel een berg tussen de twee beschavingen, om te voorkomen dat ze oorlog gaan voeren. Hoewel er volgens Adriaan niks mis is met oorlog. "Het doel is een ontwikkelde mensheid die in harmonie met de natuur en de goden leeft. Soms kan het daarvoor nodig zijn dat het ene volk het andere vernietigt, of dat je met een reus een beschaving platstampt. En als mensen zich heel snel ontwikkelen, kunnen ze zich ook tegen de goden keren."

## Een boodschap?

Ik vraag Adriaan of hij met het spel misschien een boodschap wil overbrengen. Er ontstaat enige commotie in het kleine kantoor van Abbey Games. Iedereen heeft hier wel iets over te zeggen.

Manuel: "We willen zeker niet met een vingertje wijzen, en de speler onze mening opdringen. Het blijft gewoon een spel wat je speelt als vermaak."

Adriaan: "Maar het zit wel in de game, dat valt niet te ontkennen. Zo'n boodschap dat hebberigheid niet altijd en overal goed is. Maar dat zit 'm vooral in het spelontwerp en de gevolgen van je acties. Het is niet zo dat er een pop-up-tekst verschijnt die je dit vertelt of zo."

Manuel legt uit dat je Reus niet kunt winnen door een tegenstander te verslaan, maar dat je een balans moet zien te vinden. Adriaan: "Je kunt niet winnen zonder mensen, en je kunt niet winnen zonder de natuur."

## Minder voorzichtig

We praten over andere godgames met reuzen. Zoals Doshin the Giant en Black & White.

Manuel: "In Black & White heb je andere goden, en moet jij de oppergod worden. Dat wilden we dus heel duidelijk niet. Het gaat bij ons niet om goed en kwaad. Het ene dorp hoeft niet van het andere te winnen. En jij als god hoeft ook niet van de mensen te winnen. Het gaat om harmonie."

Met een half oog zie ik dat mijn linker volkje zich heeft bewapend en de partij aan de andere kant van de berg wil aanvallen. Ik activeer de stenen reus en maak met blikseminslagen mijn ongenoegen kenbaar. Volgens Adriaan ben ik niet echt opgeschoten in mijn speelsessie van een half uur. "De meeste gamers spelen wat minder voorzichtig en zetten bijvoorbeeld verschillende reuzen tegelijk in beweging."

## Passie en visie

Misschien is Reus mijn game niet. Er zijn naar mijn smaak te veel opties met onduidelijke gevolgen. Ik mis het instant begrip en gevoel van controle wat ik in mijn consolegames doorgaans hapklaar krijg opgediend. Maar los van mijn persoonlijke voorkeuren zie ik Reus ondertussen wél als een spel met een originele insteek en volop potentie, gemaakt met lef, passie en visie. Iets voor PC-gamers die houden van Civilization, X-Com, Terraria en Faster Than Light, tamelijk complexe games die mij ook nooit hebben gegrepen.

Ik beloof de mannen en vrouw van Abbey Games dat ik het spel een derde kans zal geven als het in de eerste helft van 2013 wordt uitgebracht.

Adriaan: "We zullen er in elk geval voor zorgen dat alles in de eerste levels helder en toegankelijk wordt uitgelegd." ✖



**Het tamelijk smalle kantoor van Abbey Games op de derde verdieping van de Dutch Game Garden in Utrecht. Ergens tussen Vlambeer en Ronimo.**



**Adriaan: "Dat er een boodschap in het spel zit, valt niet te ontkennen. Het draait allemaal om harmonie."**

# DEAD SPACE 3

**Volgens ongeruste fans dreigt Dead Space 3 te veel een shooter te worden en te weinig survival-horror elementen te huisvesten. Jan speelde in Londen voor het eerst met het derde deel van Visceral's gruwelijke serie en bekeek of die angst gegrond is.**



"Luister, wij willen maar een ding: de beste en meest complete Dead Space-game ooit maken. Dead Space staat voor bepaalde elementen en kernwaarden. De nauwe corridors waar je door heen moet terwijl je weet dat je ieder moment aangevallen kan worden, de gruwelijke bossfights, de onverwachte schrikelementen, de actie... dat is Dead Space!"
Aan het woord is Steve Papoutsis, vice-president van Visceral Games en executive producer voor Dead Space 3. De man komt lichtjes geïrriteerd over. Niet zo vreemd, want er is hem inmiddels al honderden keren gevraagd of Dead Space 3 niet te veel een shooter gaat worden.

## Co-op gekte

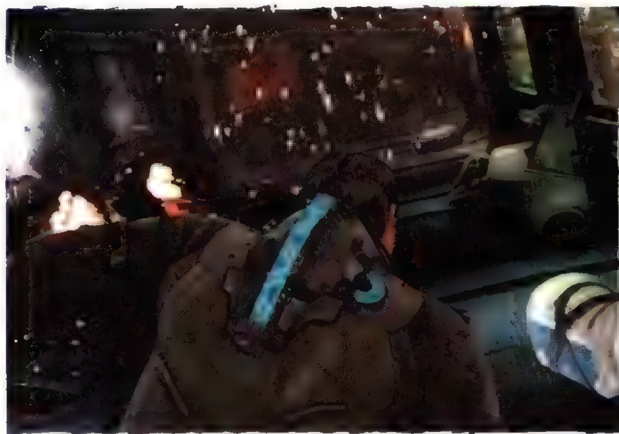
Ook ik moet na mijn korte speelsessie constateren dat dit derde deel inderdaad wat meer speelt als een shooter. Toch is de sfeer gelukkig nog steeds behoorlijk dreigend en aangenaam fucked up.
Reden van de onrust rond Dead Space 3 was de E3-demonstratie die de nadruk legde op co-op. Nu is een horrorgame met z'n tweetjes doorlopen toch altijd iets minder eng, maar de makers hebben de co-op toch van een beklemmende twist voorzien. Wanneer je met twee spelers Dead Space 3 speelt (een als Isaac Clarke de ander als sergeant John Carver) zullen beide spelers een iets andere ervaring beleven. Carvers vrouw en zoon zijn dood en Carver heeft last van hallucinaties, een beetje zoals Isaac in Dead Space 2. De speler die Carver onder de knoppen heeft, zal dus soms dingen zien en horen die Isaac niet ervaart.
Terwijl Isaac een standaard oproep hoort door een luidspreker, hoort Carver een vervormde stem die hem aanspoort om zelfmoord te plegen. Wanneer een nieuwe ruimte ontdekt wordt, ziet Carver allemaal levensgrote toy soldiers in de omgeving staan die hem herinneren aan zijn zoontje, terwijl Isaac die niet ziet. En tijdens een ingame cutscene verandert het hoofd van Isaac in het bebloede gezicht van de vrouw van Carver. Brrrrr.
Er zijn ook gameplay-onderdelen die hierop inspelen. Zo kom je met z'n tweeën op een gegeven moment in een ruimte vol met Necromorphs. Carver verstijft en doet niets omdat hij een visioen heeft waarin hij zich in een brandend huis bevindt. Isaac moet op dat moment Carver tegen de Necromorph beschermen totdat hij weer bij zinnen komt.

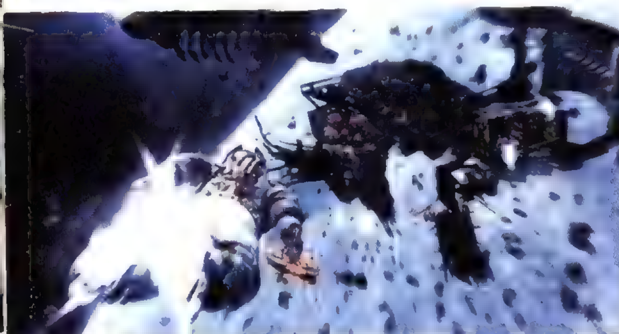
> "JE MAG ZELF JE WAPENS IN ELKAAR KNUTSELEN MET BEHULP VAN ONDERDELEN DIE JE VINDT."



## Tau Volantis

Voor de duidelijkheid: je kunt desgewenst nog steeds in je eentje spelen, alleen zal de spelsnelheid dan wat lager liggen en zul je geen toegang hebben tot bepaalde gebieden in de game. Sommige deuren blijven gewoon dicht al merk je daar tijdens het spelen eigenlijk niets van.
Zowel in je eentje als met z'n tweeën beland je op Tau Volantis, de bevroren planeet waar Isaac deze keer op zoek gaat naar de oorsprong van die walgelijke Necromorphs.
De loeiende wind, de knerpende sneeuw... het doet direct denken aan de filmklassieker The Thing inclusief het onderhuidse angstgevoel. Een gevoel dat nog eens versterkt wordt doordat dat je weet dat je altijd in de minderheid bent. Zijn het niet de (bekende en nieuwe) Necromorph die zich aandienen, dan zijn het wel














**weetje • weetje**

***Wist je dat 'onze eigen' Nederlander Arjan Brussee (Killzone 2 development director bij Guerrilla Games) tegenwoordig bij Visceral Games werkt? Hij bekleedt daar de functie van executive producer en werkt momenteel aan een uiterst geheim project.***



soldaten die je het vuur aan de schenen leggen.

## Loot

De ontwikkelaar geeft overigens aan dat de rol van menselijke tegenstanders een stuk kleiner zal zijn dan die van de aliens, en daar ga ik dan maar even gevoeglijk van uit.

Om iets steviger in je maanlaarzen te staan, mag je deze keer zelf je wapens in elkaar knutselen met behulp van onderdelen die je her en der in de wereld vindt.

Je beschikt ook over een minirobotje dat je onder voertuigen en door nauwe gangetjes kunt sturen en dat op die manier voor jou allerhande goodies bij elkaar hengelt. Met deze Dead Space 'loot' mag je helemaal los gaan om zo bijvoorbeeld je eigen shotgun met vizier en vlammenwerper te ontwerpen.

## Kwekkwekkwek

De eerlijkheid gebiedt me te zeggen dat ik nog geen echt grote schrikmomenten ben tegengekomen tijdens mijn korte speelsessies. Daarbij moet ik meteen zeggen dat een game als deze (kort) spelen in een ruimte vol kwekkende journalisten waar ook nog eens vijftien andere games gedemonstreerd worden, niet bevorderlijk is voor het intens beleven van de sfeer. Speel Dead Space 3 in je eentje (of met een maat) 's avonds met de gordijnen dicht en een koptelefoon op, en je hebt een totaal andere ervaring. Neem maar van mij aan dat die typische Dead Space-sfeer uiteindelijk alom in de game aanwezig zal zijn. Daar doen die zijwaartse rol move, het zelf maken van wapens en die ietwat ongeïnspireerde Twitchers (een van de vele nieuwe Necromorphs) niets aan af.

Met name de manier waarop de persoonlijke horror in de co-op mode is ingevoerd, maakte indruk op mij. En niemand heeft zo'n lekkere, lompe curb stomp als Isaac. Flats!



## FAN-CREATIE IN DE GAME

*Visceral Games schreef enige tijd geleden een wedstrijd uit waarbij fans een Dead Space-wapen mochten bedenken. Dit om de aandacht te vestigen op het feit dat je nu zelf je eigen wapens kunt samenstellen in de game.*

*Ene Caleb Mendoza won uiteindelijk de wedstrijd en zowel zijn HUN-E1 BADGER, een gun die vlammende speren schiet, als zijn tronie zullen hun opwachting maken in de game.*



# FUSE



**Overstrike is dood, leve Fuse! De studio achter Ratchet & Clank en Resistance komt volgend jaar met een gloednieuwe ip die helemaal in het teken staat van co-op knallen met bizarre wapens. Jan nam in Londen vast een kijkje.**



Insomniac Games heeft tijdens haar zestienjarig bestaan miljoenen gamers weten te vermaken. Eerst met Spyro (PS1), toen met Ratchet & Clank (PS2 & PS3) en tenslotte met drie delen Resistance (PS3).
Het werd echter tijd voor wat anders vond men bij de developer uit Californië, en dat 'anders' wordt bij hun nieuwe game op vele manieren in praktijk gebracht.

## Grimmiger

Zestien jaar lang was Insomniac hofleverancier voor Sony PlayStation maar Fuse wordt de eerste multiplatform-game voor de studio, want naast de PS3 is de game volgend jaar ook speelbaar op de Xbox 360.
Fuse werd oorspronkelijk onder een andere naam ontwikkeld. Het spel heette tijdens de E3 2011 namelijk nog Overstrike. Samen met de naamsverandering is ook een stijl- en inhoudelijke verandering doorgevoerd. De cartooneske, humorvolle toon is een stukje grimmiger geworden en de Teen-rating is verruild voor 18+.

## Raak

Gelukkig is de humor niet helemaal verdwenen. Zo lollig en slapstickachtig als Ratchet & Clank wordt het nooit, maar zo grimmig, uitzichtloos en zwaarmoedig als Resistance 3 is 't allemaal ook weer niet.
We kunnen lang en kort stilstaan bij de stijl- en naamsverandering maar eigenlijk vind ik dat niet zo relevant. Ik heb - en dat is vrij uitzonderlijk voor een 'eerste blik' op een nieuwe game - al handson tijd gehad met de game en richt me liever op hetgeen Fuse wél is/gaat worden; namelijk een co-op shooter met vier uiteenlopende personages die los mogen gaan met volstrekt over the top wapens. Inderdaad, Fuse heeft zonder meer raakvlakken met Borderlands en, wie kent hem nog, Brute Force voor de Xbox.



"HET COMBINEREN VAN VERSCHILLENDE FUSE-WAPENS LEVERT TOFFE GAMEPLAY OP."

## Geel goedje

Lang verhaal kort: je bent lid van een geheim eliteteam genaamd Overstrike (hé, waar hebben we die naam eerder gehoord) die in contact komt met een geelgloeiende, buitenaardse substantie genaamd 'fuse'. Wanneer fuse gecombineerd wordt met aardse stoffen resulteert dat in dodelijke creaties.
Wetenschappers hebben jarenlang in het diepste geheim gestoeid met fuse en onder andere experimentele wapens vervaardigd. Het zijn die experimentele wapens waar jij en je team beslag op weten te leggen en dat leidt ertoe dat je de meest bizarre gear onder je knoppen krijgt.
Daarnaast is er nog de militaire schaduworganisatie Raven die fuse wil stelen en voor haar eigen snode plannen gebruiken. Het Overstrike-team moet dit koste wat het kost voorkomen en reist de hele wereld over. Raven achterna, om achter het hoe en waarom van hun plannen te komen.

## Vier stijlen

De vier speelbare personages in Fuse zijn teamleider Dalton Brooks (de tank), ex-assassin











## FUSE NIET NAAR Wii U

*Saillant detail. Ted Price, oprichter en CEO van Insomniac, gaf toe dat ze Fuse wel geprobeerd hebben over te zetten naar de Wii U maar dat het apparaat van Nintendo er niet krachtig genoeg voor is. Zelfs met hulp van Nintendo kreeg men het niet voor elkaar.*
*' We wilden het wel maar 't lukte gewoon niet', aldus Price. Over de paardenkrachten van de Wii U is het laatste woord nog niet gesproken, zoveel is duidelijk.*

Naya Deveraux, chagrijnige chick Izzy Sinclair en sluipschutter Jacob Kimble. Ieder personage beschikt over verschillende wapens en een fuse-weapon, en met name bij die laatste wordt het interessant.
Daltons fuse-wapen is een Mag Shield, een gigantisch draagbaar schild dat zowat het hele beeld vult en zowel Dalton als zijn teamleden kan beschermen. Het mooie is dat de andere teamleden door het schild van Dalton heen op de vijand kunnen blijven knallen.
Jakob heeft een Arc Shot, een soort hightech kruisboog die van een afstandje en ingezoomd vloeibaar vuur schiet naar tegenstanders en ook de omgeving spontaan in vuur en vlam kan zetten.
Naya kan zichzelf cloacken, vijanden van achteren besluipen en hun keeltjes doorsnijden... of ze trekt haar Warp Rifle tevoorschijn en schiet mini blackholes in het rond die bad guys opzuigen en uit elkaar scheuren.
Tenslotte beschikt Izzy over een Shattergun waarmee ze vijanden kristalliseert tot zwart gesteente. Wanneer een ander teamlid daarop schiet, verpulvert het geheel tot zwarte bolletjes.

### Co-op

Een zeer dodelijk team dus met veel mogelijkheden. De game is ontworpen met co-op in het achterhoofd (voor twee, drie of vier spelers tegelijk) maar is ook prima te spelen in je eentje, dan bestuurt de game drie bots.
Wanneer er een of meerdere bots beschikbaar blijven, kun je bovendien 'Leapen' in de bots die beschikbaar zijn. Kom je er als close combat-personage even niet uit dan kun je in dat andere personage springen. In zo'n geval neemt de game jouw oorspronkelijke klasse/personage over.
Toch schittert deze game vooral wanneer je 'm met twee of meer man speelt. Ik speelde de game samen met drie concullega's en dat leverde heel wat leuke tactieken op. Zo kun je bijvoorbeeld verschillende fuse-wapens combineren.
Als je fuse-wapens gebruikt, verdien je XP waarmee je vier verschillende skilltrees (per personages) ontwikkelt. Wanneer je echter als Naya een vijand omver knalt door het Mag Shield van Dalton heen, verdien je zowel XP voor het doden van de vijand als het gebruik van het Mag Shield. Die punten die Naya op die manier verdient, krijgt Dalton dan ook.

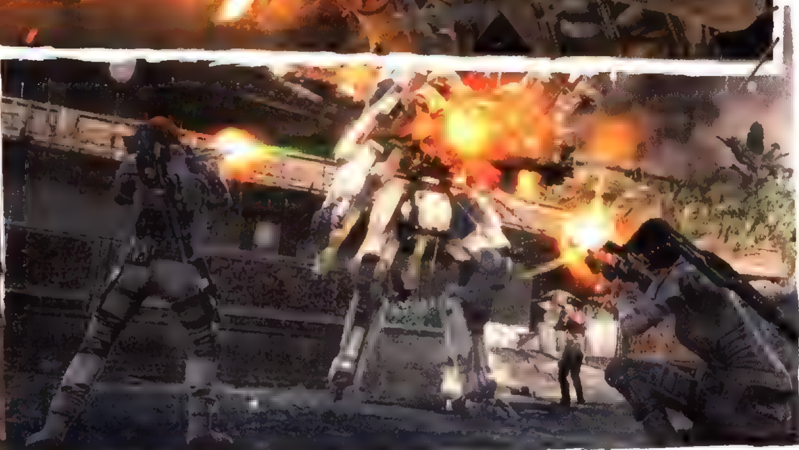
### Relatieproblemen

De gameplay maakte tijdens mijn hands-on een solide indruk en met name het combineren van de verschillende fuse-wapens door verschillende spelers, levert toffe gameplay op.
Of het verhaal lang genoeg blijft boeien, is nog onduidelijk. Feitelijk ben je voortdurend tegen huurlingen aan het knallen en zal de meerwaarde moeten komen van de manier waarop we meer over de vier hoofdpersonages en hun onderlinge relaties leren.
Volgens Insomniac zijn verhaal en personages van groot belang in de story campaign en leren we middels flashbacks steeds meer over de belangrijke personen in de game.
Zo was Dalton in een vorig leven bijvoorbeeld zelf lid van Raven en leer je ook meer over Naya's leven als assassin onder de bezielende leiding van haar vader.

### Nieuwe engine

Fuse ziet er om te besluiten erg mooi en gedetailleerd uit met een gloednieuwe engine die speciaal voor deze game ontwikkeld is.
Tegen de tijd dat ik klaar ben met alle DLC van Borderlands 2, staat Fuse alweer op me te wachten en dat is, zo lijkt het, een aantrekkelijk vooruitzicht.









# NI NO KUNI

## WRATH OF THE WHITE WITCH

**Toen de disc van Ni No Kuni op de redactie binnenkwam, gilde Ward als een wijf voor een inloopkast, en toen hij ook nog Wouter (die tegenwoordig de games verdeelt) wilde gaan kussen, besloot laatstgenoemde uit zelfbescherming de Limburger zo snel mogelijk naar het testhok te sturen.**

PREVIEW

PS3

Een liefdesbaby van Studio Ghibli en Level-5, dat is zoiets als een liefdesbaby van Scarlett Johansson... en mij! Fucking awesome dus!
Studio Ghibli ken je van de betere Japanse animefilms zoals Princess Mononoke, Spirited Away en Howl's Moving Castle, en Level-5 natuurlijk van de Professor Layton-serie. Deze studio's sloegen de handen ineen en kwamen met Ni No Kuni, een game waar ik heel veel van verwacht...

**weetje • weetje**

*In het Westen komt de DS-versie niet uit, maar als je per se het fysieke toverboek wil scoren, dan moet je voor de collector's edition van de PS3-versie gaan.*

### Moderne JRPG

Na een uur voornamelijk naar adembenemende filmpjes gekeken te hebben, was ik eindelijk toe aan een beetje gameplay en werd geleidelijk duidelijk dat Ni No Kuni een moderne JRPG is. Dat betekent in mijn ogen dat het vreselijk traag begint, dat je random vijanden in een veld tegenkomt die je tegenwoordig wel in real time (met een keuzemenu) mag bevechten, dat er verschillende partymembers zijn en dat alles er kleurrijk uitziet.
Ni No Kuni heeft wel wat weg van een Dragon Quest-game, maar het deed me vanwege het vele drukken op het kruisje vooral denken aan Final Fantasy XIII. In de eerste acht uur was het namelijk vooral ontdekken, leren en me door gevechten button bashen. Alleen de sporadisch aanwezige baasjes vroegen om enige tactiek.

### Familiars

Vechten in Ni No Kuni doe je met Familiars; dit zijn kleine lieve wezentjes die tevoorschijn komen op plekken waar een overvloed aan liefde aanwezig is. Deze hartendiefjes strijden aan jouw zijde, maar je kan niet tegelijkertijd met ze meedoen aan de gevechten.
Iedere Familiar heeft slechts een beperkte tijd om je te helpen, dus je zult tussen Familairs moeten wisselen en soms zelf een stapje naar voren moeten doen.
Verder kun je tussen de gevechten je door schatteboutjes verwennen met allerlei snoepgoed waardoor ze betere statistieken krijgen.

### Geen toverboek

Het is jammer dat de DS-versie, waarin je spreuken op je touch screen kon natekenen uit een bijgeleverd fysiek toverboek, niet naar het Westen komt, want nu zat ik voornamelijk door menuutjes te navigeren. Iets dat naar mijn idee flink afbreuk doet aan de ervaring die deze game had kunnen bieden. Het voordeel is dan wel weer dat alles er op de PS3 fantastisch uitziet.
En eigenlijk moet ik ook niet zo zeiken, want ondank de menutjes, het ontbreken van dat fysieke toverboek en sommige ergerlijke JRPG-taferelen, werd ik wel de prachtige wereld van Ni No Kuni ingezogen.

**"Potentie om een ijzersterke JPRG te worden."**

### Mierzoet

Na acht uur ben ik in het tweede gebied beland en beginnen de gevechten eindelijk een beetje uitdagend te worden. Het verhaal heeft nog steeds een kinderlijk en mierzoet gehalte, maar dat neem ik voor lief. Tenminste als mijn voorgevoel mij niet bedriegt en de actie nu zo'n beetje los gaat, want ik weet niet of ik de kinderlijke eenvoud van deze game anders nog veel langer ga trekken. ★



*Dat meisje in Ni No Kuni heet zeker Loes, want ik zag de Nederlandse versie van dit plaatje en daar zei Oliver: 'verdedig' 'val aan' 'kut Loes'*







**VERWACHTING *WARD:***
Ni No Kuni heeft de potentie om een ijzersterke JRPG te worden met een goed verhaal en tactische gameplay. Van dat laatste heb ik helaas nog weinig gemerkt, maar ik heb 't gevoel dat de resterende vijftig uur gameplay dat wel zullen gaan goedmaken.

- \+ Prachtige wereld.
- \+ In alles een liefdesbaby van Ghibli en Level 5.
- − Geen fysiek toverboek.
- − Mierzoet verhaal.

JRPG
LEVEL-5 & STUDIO GHIBLI / NAMCO BANDAI
25 JANUARI 2013

# Wii U

## GET READY FOR THE LAUNCH!

**Yesssss, jubel en hoera, op 30 november mogen we eindelijk weer eens een heuse nieuwe console onder de tv zetten. Of je het ding nu wel of niet als next-gen beschouwt, het belooft in elk geval een geweldige nieuwe Nintendo-generatie te worden. Op de volgende acht pagina's alles over de Wii U en de spellen!**

### NFC-LEZER

Dit vierkantje is bedoeld voor NFC, oftewel Near Field Communication. Het betekent dat je bijvoorbeeld poppetjes en ruilkaarten die deze functie ondersteunen dichtbij dit vierkantje kunt houden om gegevens uit te wisselen tussen dit object en je systeem. Een beetje zoals je gegevens van Skylanders-poppetjes via een portaal in je systeem - en weer terug - krijgt.
Helaas wordt dit geintje in eerste instantie nergens voor gebruikt. Maar het kost weinig verbeelding om het potentieel van deze functie te zien in combinatie met Pokémon-kaarten, Mario-poppetjes en Burger King-acties.

### CAMERA

Bij sommige spellen (bijvoorbeeld Mario Chase) verschijnt het gezicht van de speler die de GamePad gebruikt op tv. Dat is mogelijk door deze interne 1.3 MP camera. Je kunt 'm ook gebruiken om te videobellen met andere Wii U-bezitters.

### TWEEDE STICK!

Godzijdank, een tweede stick. Dat is minder vanzelfsprekend dan je zou denken bij Nintendo. De standaard Wii-controller had tenslotte slechts één stick, en bij de 3DS moet je de tweede stick er apart bij kopen. Beide sticks op de GamePad kun je trouwens ook nog eens indrukken voor extra acties (zoals bezitters van concurrerende consoles dat al jaren gewend zijn).

### TOUCHSCREEN

Dit is waar zo'n beetje het hele Wii U-concept om draait: het scherm in de controller. Een 6,2 inch touchscreen met een beeldverhouding van 16:9 en een resolutie van 854 x 480 pixels, om precies te zijn. Bij de spelbeschrijvingen kun je lezen op wat voor maffe manieren dit scherm in die games wordt gebruikt.

### HOME-KNOP

Met de Home-knop ga je naar het Home-menu. Daar verschijnen icoontjes van spellen die je zelf hebt, maar ook van spellen die je vrienden spelen, of waar in het algemeen veel discussie over is. De spellen worden omringd door de Mii-personages van spelers, en de Twitter-achtige berichten die ze over de games uitwisselen via MiiVerse, Nintendo's nieuwe sociale netwerk. Je kunt in het Home-menu met ze kletsen, of natuurlijk gewoon je spel beginnen.

### TV-KNOP

Met een druk op deze knop verandert het scherm van je GamePad in een tv-afstandsbediening, waarmee je dus kunt zappen of het volume van tv-programma's kunt veranderen. In de VS krijg je vanaf dag één zo ook toegang tot een menuutje waarin je films kunt huren of tv-programma's kunt opnemen. Het is nog niet helemaal duidelijk of dergelijke functies ook in Europa beschikbaar komen.

### Wii-SPELLEN EN ACCESSOIRES

Je kunt alle Wii-spellen op je Wii U spelen, en je accessoires hoeven ook nog niet op marktplaats, want je kunt je oude Wii-afstandsbedieningen, Zapper en Wii Balance Board gewoon draadloos met je Wii U verbinden.

## SCHOUDERKNOPPEN

Je wijsvingers vallen vanzelf op de L- en R-schouderknoppen. Aan de achterkant van de controller zit een verhoogd randje met daarop trekkerachtige ZL- en ZR-knoppen. Het klinkt misschien als een rommeltje, maar het ding ligt verdomd fijn in je handen.

## HOOFDTELEFOONINGANG

Wanneer je op het scherm van de GamePad speelt terwijl de rest van je gezin tv kijkt, is het natuurlijk wel zo sociaal om even een oortelefoontje in te pluggen. Het gaatje daarvoor zit in de bovenkant van de GamePad. Daar vind je trouwens ook een volumeschuifknop, een stylus en een opening voor de bijgeleverde AC-adapter.

## DE BUNDELS!

Er zijn drie bundels beschikbaar. Tenminste, we hopen dat ze alle drie in voldoende mate beschikbaar zijn in de weken na 30 november. Bij de vorige Wii-lancering was het ding razendsnel uitverkocht, waarna het maanden duurde voordat Nintendo genoeg kon leveren om aan de vraag te voldoen. Waarschijnlijk blijven dit keer de Basic Packs het langst in de winkel liggen, omdat die gewoon het minste waar voor je geld leveren.

**BASIC PACK:** Wit – 299 euro – 8 GB flashgeheugen – HDMI-kabel – voedingen voor het systeem en de GamePad – geen sensorbalk – geen standaard voor het systeem – geen standaard voor de GamePad – geen oplaadstation voor de GamePad – geen spel




**PREMIUM PACK 1:** Zwart – 349 euro – 32 GB flashgeheugen – HDMI-kabel – voedingen voor het systeem en de GamePad – sensorbalk – standaard voor het systeem – standaard voor de GamePad – oplaadstation voor de GamePad – het spel Nintendo Land




**PREMIUM PACK 2:** Zwart – 399 euro – 32 GB flashgeheugen – HDMI-kabel – voedingen voor het systeem en de GamePad – sensorbalk – standaard voor het systeem – standaard voor de GamePad – oplaadstation voor de GamePad – het spel ZombiU – Pro Controller




## BEWEGINGSMETERS

In het binnenste van de controller zitten een versnellingsmeter, gyroscoop en geomagnetische sensor verstopt voor bewegingsgestuurd gamen. Nieuw is daarbij de optie om je GamePad omhoog te houden en te bewegen om als het ware 'door het GamePad-scherm heen' naar de actie op tv te kijken, waarbij je op het GamePad-scherm iets meer ziet dan op het tv-scherm. Denk aan het scannen van een eindbaas voor aanwijzingen of het inzoomen op bepaalde punten in je omgeving.

## GLEUF

Hier moet je de speldisk insteken. Ja, het is maar goed dat je de PU leest, want wie weet waar je die disk anders in had gestoken. Wist je trouwens dat er maar liefst 25 GB aan gegevens op een Wii U-disk past?

## KLEPJE

Als het klepje is geopend, kun je hier een geheugenkaart of USB-stick insteken voor wat extra geheugen. Als het klepje is gesloten, is dit vrijwel onmogelijk.

## TRILFUNCTIE

Je controller kan - een beetje - trillen! Oh, wondere wereld!

## SPECS!

**Beeldweergave:** 1080p, 1080i, 720p, 480p en 480i.
**Aansluiten:** Dat kun je het best doen met het bijgeleverde HDMI-snoer.
**Intern flashgeheugen:** 8 GB in de basisset, 32 GB in de luxe set.
**CPU:** De CPU is door IBM ontwikkeld en bevat drie Power PC-kernen. Is volgens diverse third-parties iets minder (!) krachtig dan de CPU's van Xbox 360 en PS3.
**GPU:** Custom GPU uit de AMD 7-serie. Deze biedt in potentie meer mogelijkheden dan de GPU's van Xbox 360 en PS3. Hij is sneller en maakt gebruik van modernere architectuur en ingebouwde effecten.
**RAM:** Er is maar liefst 2GB aan RAM beschikbaar (da's vier keer zoveel als bij Xbox 360 en PS3): 1GB voor spellen en 1GB voor het besturingssysteem.

# Wii U EXCLUSIVES



**Een spelsysteem koop je natuurlijk niet voor de games die je overal al op kunt spelen, maar voor de exclusives. En wat dat betreft maakt de Wii U helemaal geen verkeerde start. Bij de launch zijn ZombiU, de nieuwe Mario en Nintendo Land al puike exclusives om je nieuwe systeem mee in te wijden. En er is meer moois op komst.**



## ZOMBIU

• *Ontwikkeld door:* Ubisoft Montpellier, de Zuid-Franse studio die we vooral kennen van hun Rayman- en Rabbids-spellen.

*Geschiedenis:* De titel komt van Ubisofts eerste game ooit, het in 1986 uitgebrachte homecomputerspel Zombi. Maar ZombiU is óók de evolutie van een spel dat Ubisoft op de E3 van 2011 aan ons presenteerde: Killer Freaks from Outer Space. Godzijdank is het spel een stuk minder 'lollig' van toon geworden.

• *Wat is het?* Je hebt nog twee kogels in je pistool. Terwijl je langzaam en behoedzaam langs de oever van de Theems richting Tower Bridge loopt, wordt het stil. Te stil. Je klimt langs een ladder op een steiger, en tilt je GamePad op om de omgeving te scannen. Zo ontdek je iets verderop een apparaat dat je radar stoort, en een zombie. Je kijkt naar de tv en overweegt je volgende stap. Je kijkt weer naar je GamePad. Wacht, je had toch net een snipergun opgepikt? Je veegt met je vinger over het GamePad-scherm om je rugtas te openen. Dan hoor je verschrikkelijke geluiden, en zie je op tv hoe je personage wordt doodgebeten. Je kunt weer opnieuw beginnen, met een nieuw personage. Welkom in ZombiU.

• *GamePad-gebruik:* Alleen met regelmatig en slim gebruik van je GamePad kun je gestaag in het spel vorderen. Vergeet vooral niet de manholes te scannen, dit worden zeer welkome herstartpunten.

• *Leuk:* ZombiU is ouderwets moeilijk en doet met zijn permadeath-systeem en labyrinth-achtige omgevingen denken aan klassieke Roguelike-spellen. Het unieke van ZombiU is dat eerder gebruikte personages als zombies door de spelwereld blijven zwalken. Je moet ze verslaan om je rugtas met kostbare spulletjes terug te krijgen. Zo kom je langzaam maar zeker tóch steeds iets verder.

• *Minder leuk:* De 1080p-graphics zijn heerlijk vuil (alsof je door een vieze bril kijkt) en sfeervol, maar misschien dat sommige gamers de grootsheid en het spektakel van een spel als Resident Evil 6 missen.

• *Extra:* In local multiplayer plaatst één speler zombies op het GamePad-scherm, de ander moet op tv zien te overleven. De Survival mode biedt de ultieme uitdaging: het complete spel voltooien met slechts één leven.

• *Kopen:* Ja. ZombiU lijkt misschien de zoveelste zombieshooter, maar is stiekem gewoon verrot vernieuwend en bedorven beklemmend. Alleen casuals, bangebroeken en hartpatiënten kunnen deze beter overslaan.








## NEW SUPER MARIO BROS. U



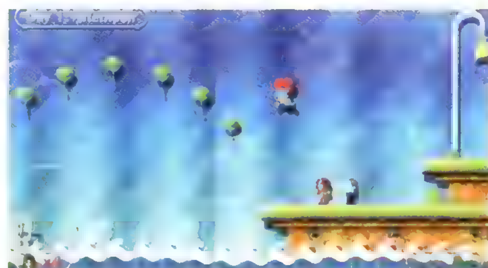
- *Ontwikkeld door:* Software Development Group No. 4 van Nintendo EAD, het Nintendo-clubje dat ook de eerdere New Super Mario Bros.-spellen voor Wii en handhelds maakte.
- *Geschiedenis:* Met New Super Mario Bros. voor de DS begon in 2006 een nieuwe serie met ouderwetse 2D-Mario-platformactie. Dit is het vierde deel in die serie.
- *Wat is het?* Waar je bij Super Mario 3D Land veel overeenkomsten met Super Mario Bros. 3 kon aanwijzen, heeft NSMBU veel trekjes van Super Mario World. De belangrijkste overeenkomst is toch wel de wereldkaart, waarop je eindelijk weer gewoon van land naar land kunt lopen om steeds meer geheimen te openbaren. Andere opvallende overeenkomsten met Super Mario World zijn de voorname rollen voor vliegende manoeuvres en de (Baby) Yoshi's - al bieden de vlieg-power-up en Yoshi's in NSMBU natuurlijk weer heel nieuwe mogelijkheden. Wat deze game absoluut voor heeft op Super Mario World is dat het geen zuiver solitair tijdverdrijf is, want naast het omvangrijke avontuur voor een enkele speler kun je ook (drop-in/drop-out) met twee, drie, vier of zelfs vijf spelers tegelijk Mario-en.
- *GamePad-gebruik:* Je kunt in de multiplayerstand op het GamePad-scherm tikken om blokken te laten verschijnen. Door de blokken met de juiste timing op de juiste plaatsen te zetten, kun je medespelers op allerlei manieren voorbij hindernissen helpen, ondersteunen bij een ontzagwekkende speedrun, of natuurlijk heerlijk hinderen.
- *Leuk:* Super Mario World tilde als launchgame voor de Super Nintendo het graphics-niveau van de serie een stuk omhoog, en hetzelfde doet deze eerste HD-Mario als launchgame voor de Wii U. Ook wel leuk is dat je dit keer naast Mario, Luigi en de Toads ook met zelfgemaakte Mii-personages kunt spelen.
- *Minder leuk:* De game is voor een groot deel toch weer een recyclebak van oude Mario-elementen.
- *Extra:* De echte bikkelaars zitten helemaal goed in de uitputtende Challenge mode en Boost Rush. Je kunt via Miiverse ook berichten op de wereldkaart achterlaten of die van andere spelers lezen, voor de sociaal ingestelde Mario-fan.
- *Kopen:* Ja. Mario als launchgame bij een nieuwe console is een historische gebeurtenis waar je deel van wil uitmaken. En over een jaar speel je deze game nóg.



## NINTENDO LAND

- *Ontwikkeld door:* Software Development Group No. 2 van Nintendo EAD, het Nintendo-clubje dat veel casual Nintendo-hits maakte, zoals Animal Crossing: Wild World, Wii Sports en Wii Play.
- *Geschiedenis:* Ook al werd Nintendo Land pas op de E3 van 2012 aangekondigd, op de E3 van 2011 speelden we al twee demo's die uiteindelijk stukjes van het spel zijn geworden: Battle Mii en Chase Mii - ze heten nu Metroid Blast en Mario Chase.
- *Wat is het?* Je wandelt met je Mii-poppetje door een Nintendo-pretpark dat is omringd door twaalf poorten die toegang geven tot attracties, eigenlijk minigames die op verschillende Nintendo-franchises zijn gebaseerd. Er zijn drie soorten attracties. In solo-attracties als Balloon Trip Breeze strijd je in je eentje tegen de computer. In team-attracties als Zelda: Battle Quest moet je met twee tot vijf spelers samenwerken om levels te halen. In competitieve attracties als Luigi's Ghost Mansion strijdt de speler met de GamePad tegen één tot vier spelers met Wii-afstandsbedieningen - dit laatste wordt asymmetrische gameplay genoemd.
- *GamePad-gebruik:* Nintendo Land is gemáákt voor de GamePad, en demonstreert tal van manieren om die controller te gebruiken. Soms moet je bijvoorbeeld acties uitvoeren met het touchscreen, met kantelbewegingen, of door de GamePad op je tv te richten. Het leukst zijn de spellen met asymmetrische gameplay, waarin de speler met de GamePad iets anders ziet dan de andere spelers.
- *Leuk:* Het leuke aan die asymmetrische spellen is dat de samenwerkende spelers hardop moeten communiceren om bijvoorbeeld te ontdekken in welk deel van een doolhof de speler met de GamePad zich verschuilt. Zo wordt elk potje vanzelf een gezellige bende met luid roepende, joelende en lachende spelers.
- *Minder leuk:* Het doet ons als F-Zero-fans pijn dat het hovercar-racen in Captain Falcon's Twister Race zo ernstig is verdebiliseerd.
- *Extra:* De minispellen zijn uitgebreider dan je van minispellen verwacht, met vaak verschillende spelstanden en lekker veel levels. Je kunt spelenderwijs ook Nintendo-trofeeën verzamelen.
- *Kopen:* Misschien. Je haalt met Nintendo Land echt heel veel spel in huis, samen met vrienden kun je hier maanden van genieten. Natuurlijk moet je dit spel niet kopen als je alleen in je eentje wil spelen, of kotsneigingen krijgt van de vrolijkheid die het spel in je huiskamer stort.





### MEER EXCLUSIVES OP KOMST

Op 30 november of kort daarna verschijnt een bulk exclusives als Lego City: Undercover (GTA in kindvriendelijke Lego-stijl – zie scherm), Rabbids Land (minigames met konijnen), Game & Wario (wildste Wario-games) en Scribblenauts Unlimited (woorden intikken om objecten te laten verschijnen).

Het eerste kwartaal van 2013 verschijnen exclusives als Rayman Legends, Pikmin 3 en Monster Hunter 3 Ultimate. Bayonetta 2 wordt eind 2013 verwacht. En ongetwijfeld gaat Nintendo ons op de E3 in juni meer vertellen over eerder voor Wii U aangekondigde spellen als Zelda en Smash Bros.

# Wii U NON-EXCLUSIVES

**Naast de exclusives die we hiervoor bespraken, verschijnen bij de lancering van de Wii U vooral veel ports van Xbox 360- en PS3-spellen. Bij het testen ervan hebben we in het bijzonder gelet op dingen die alleen in de Wii U-versie zitten. Voegt zo'n speciale controller nou echt wat toe?**



## MASS EFFECT 3: SPECIAL EDITION

- *Wat is het?* De epische afsluiter van een geweldige sciencefiction-RPG-actieserie. Ward vond in zijn review het woord 'episch' zelfs 'een understatement' en gaf het spel een 94.
- *Extra voor Wii U:* Je kunt teamgenoten met een aai van je vinger over de plattegrond heel makkelijk naar vijanden sturen. Het verhaal uit de eerste twee delen wordt via een interactieve comic verteld. Er is een superkrachtige shotgun als nieuw wapen toegevoegd. De DLC 'From Ashes' en het nieuwe einde (Extended Cut) staan meteen op de disc.
- *Misschien minder:* Waarom zou je zo'n serie beginnen met het derde deel?



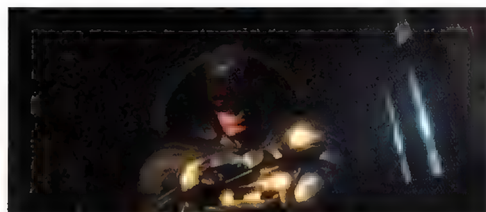
## FIFA 13

- *Wat is het?* FIFA 13 is op de Wii U eigenlijk FIFA 12,5 omdat het spel grotendeels is gebaseerd op FIFA 12 en veel van de subtiele gameplay-vernieuwingen van FIFA 13 op de Xbox 360 en PS3 ontbreken.
- *Extra voor Wii U:* Je kunt het touchscreen in de controller voor van alles gebruiken, bijvoorbeeld om de bal nauwkeurig te plaatsen of spelers vrij te laten lopen. Het handigst zijn de tabs in het touchscreen die je zonder het spel te onderbreken laten rommelen met tactieken, wisselspelers en opstellingen.
- *Misschien minder:* De gedachte dat dit niet écht FIFA 13 is, valt moeilijk los te laten.

## NINJA GAIDEN 3: RAZOR'S EDGE

- *Wat is het?* Samuel noemde het originele Ninja Gaiden 3 ten opzichte van zijn voorgangers 'een simpeler, lineair button-bash avontuur' maar gaf het spel toch een 74.
- *Extra voor Wii U:* Razor's Edge is de game die Ninja Gaiden 3 had moeten zijn. Het spel is moeilijker, je kunt weer armen en hoofden afhakken, er zijn meer wapens en acties, ninpo en wapens zijn upgradable, en er is met Ayana zelfs een compleet nieuw speelbaar personage toegevoegd - zowel voor de singleplayer als voor de nieuwe co-op-stand.
- *Misschien minder:* Het blijft een opgelapte versie van een tegenvallend spel.





## BATMAN: ARKHAM CITY-ARMORED EDITION

- *Wat is het?* Een flink aangepaste versie van Arkham City, dat Wouter in zijn review 'een nieuw niveau van brute vetheid' toedichtte en met een 91 beoordeelde.
- *Extra voor Wii U:* Op het touchscreen verschijnen kaartjes, select-schermen en nieuwe minigames. Je kunt met een opgeheven GamePad ook omgevingen scannen. Bats & Catwoman krijgen dankzij nieuwe kostuums extra vermogens, waaronder een supersterke B.A.T. mode. Ook zes stuks DLC zijn inbegrepen.
- *Misschien minder:* In de versie die we speelden waren de graphics minder dan die van de PS3-versie. En voor het gebruik van gadgets moet je soms gekke bewegingen met je GamePad maken. Daar moet je maar zin in hebben.

## CALL OF DUTY: BLACK OPS II

• *Wat is het?* In de vorige PU stelde Ward dat dit wel eens 'de best gebalanceerde CoD tot nu toe' zou kunnen worden.

• *Extra voor Wii U:* Je krijgt op het touchscreen een kaartje en mogelijkheden om makkelijker wapens, loadouts en opties te kiezen. Maar het mooiste is dat je met twee spelers op de bank niet veroordeeld bent tot een gesplitst scherm: de ene speler speelt fullscreen op tv, de andere gebruikt het scherm in de GamePad-controller.

• *Misschien minder:* Het is nog maar de vraag wat Nintendo dit keer van het online-verhaal gaat bakken.





## SKYLANDERS: GIANTS

• *Wat is het?* In dit vervolg op Skylanders: Spyro's Adventure moet je weer plastic poppetjes op een portaaltje plaatsen om ze in je spel te laten verschijnen. Dit keer zijn er ook Giants die 2,5 keer zo groot zijn als de gewone poppetjes.

• *Extra voor Wii U:* Het controllerscherm toont stats van geplaatste poppetjes. Je kunt sommige acties en minigames via het touchscreen of met kantelbewegingen van de GamePad besturen.

• *Misschien minder:* Omdat je steeds één hand nodig hebt om de poppetjes op de Portal te verwisselen, heb je op die momenten dus maar één hand over om die grote controller vast te houden.

## ASSASSIN'S CREED III

• *Wat is het?* Het derde deel in de historische sluipmoordserie plaatst je midden in de Amerikaanse Revolutie. In zijn preview schreef Jan: 'Je moet wel een dronken dekzwabber zijn om dit aan je neus voorbij te laten gaan.'

• *Extra voor Wii U:* Er zijn eigenlijk niet zoveel extra's, behalve de standaarddingetjes op het touchscreen, zoals de interactieve plattegrond en de mogelijkheid snel van wapens te wisselen. Al komen die dingetjes vast goed van pas bij het plannen en maken van je brute kills.

• *Misschien minder:* Bij de PS3-versie krijg je vier exclusieve missies die bij de Wii U-versie ontbreken.





## SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

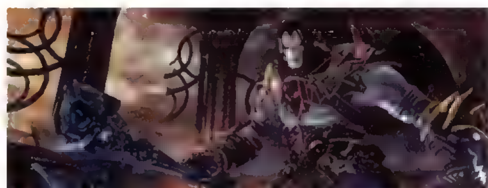
• *Wat is het?* Een soort Mario Kart, maar dan met Sonic, Ulala, AiAi en andere Sega-figuren. De karts kunnen dit keer ook in boten en vliegtuigen veranderen.

• *Extra voor Wii U:* De GamePad toont standaard een kaart van het circuit, maar als je hem omhoog houdt, wordt het een achteruitkijkspiegel. Er zijn ook wat Wii U-exclusieve, asymmetrische minigames voor maximaal vijf spelers toegevoegd, waarin de GamePad-speler bijvoorbeeld met een grote Monkey Ball de karts van andere spelers moet pletten.

• *Misschien minder:* De versie die wij speelden kampte met lichte framerate problemen. De ontwikkelaar heeft beloofd deze problemen op te lossen, maar het blijft verdacht.







## TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

• *Wat is het?* Volgens Samuel is dit vechtspel voor 1 - 4 spelers 'de beste Tekken aller tijden', en een 90 waard.

• *Extra voor Wii U:* De Mushroom Battle mode is een doldwaze multiplayer-toestand: hierin verschijnen paddenstoelen uit Mushroom Kingdom die de vechtersbazen groter, kleiner, onkwetsbaar of giftig maken. Je kunt de bekende Tekken-personages ook in kostuums van o.a. Mario, Zelda, Star Fox of Samus hullen. En de Tekken Ball mode is terug!

• *Misschien minder:* Bij de preview-versie die wij speelden waren de graphics nét iets minder dan die van de PS3- en Xbox 360-versies.

## EPIC MICKEY 2

• *Wat is het?* Een 3D-platformavontuur waarin je met Mickey weer naar hartenlust objecten kunt plaatsen of verwijderen. De camera schijnt in dit vervolgspel wél mee te werken. Dit keer is er ook een samenwerkstand voor twee spelers, de tweede speler bestuurt het konijn Oswald.

• *Extra voor Wii U:* Je ziet op het controllerscherm een plattegrond van Wasteland waarop je met vinger of stylus objecten kunt plaatsen die je vervolgens ook in de spelwereld ziet staan. De stralen verf en thinner uit Mickey's penseel kun je met de stylus op het touchscreen besturen.

• *Misschien minder:* Er zitten liedjes in.

## DARKSIDERS II

• *Wat is het?* Volgens Jeroens review 'een bijzonder fraaie en fijne game' al had hij ook wel een beetje het gevoel dat hoofdpersonage Death aan het lijntje werd gehouden met 'doodvermoeiende klusjes'. Hij gaf het spel een 85.

• *Extra voor Wii U:* Je krijgt naast de extra omgeving en drie nieuwe kerkers van de DLC Argul's Tomb een flinke lading extra wapens en pantsers die eerder alleen via speciale acties verkrijgbaar waren. De realtime plattegrond en mogelijkheden om op het touchscreen met wapens, upgrades en pantsers te klooien zijn ook welkome extra's.

• *Misschien minder:* Je vrienden met een Xbox 360 of PS3 hebben dit in augustus al gespeeld.

# Wii U: DE MENINGEN



## JAN OVER Wii U

• *Wat vind je van het systeem?*
De Wii U intrigeert me en de (korte) speelsessies die ik tot nu ervaren heb, waren plezierig. De GamePad vind ik erg fijn en het idee om door te kunnen spelen op de GamePad, los van de tv, vind ik heel slim. Het hele social-gebeuren in games komt wat mij betreft een beetje te laat en doet me dan weer helemaal niets.

• *Wat vind je van de spellen?*
Het aanbod aan launchgames, op dag van release en in de weken erna, is nog nooit zo groot geweest en dat is een goed ding. Tegelijkertijd betreft het veel games die allang uit zijn voor de huidige consoles, dus voelen ze een beetje als opgewarmde kliekjes met een vers toefje slagroom er overheen. Gelukkig zijn Nintendo's eigen games fris en prikkelend en heb ik veel zin in ZombiU.

• *Heeft het apparaat toekomst?*
Daar vrees ik eerlijk gezegd een beetje voor, want de techniek is niet gemaakt om tien jaar mee te gaan. Met de PS4 en de Xbox 'nog wat' die in de nek hijgen van Nintendo denk ik dat de Wii U binnen een paar jaar behoorlijk achterhaald is. Neemt niet weg dat de echte Nintendo-fans hem sowieso gaan aanschaffen. En dat zijn er behoorlijk veel.

• *Zou je 'm kopen?*
Ja, al was het maar om de Mario's, Zelda's en ZombiU's van deze wereld te kunnen spelen. Daarnaast ben ik een echte allesvreter en speel ik graag op verschillende consoles het beste wat erop verkrijgbaar is. Ik verwacht dat Nintendo ons op termijn ook nog wel gaat verrassen met zaken waar wij gewone stervelingen nu nog geen weet van hebben.


Jan: "Ik heb veel zin in ZombiU."




## ONLINE: VOORAL VEEL VAAGHEID

Het grootste raadsel van de Wii U is op moment van schrijven het online-verhaal. Nintendo heeft al wel iets verteld over het sociale netwerk Miiverse, de eShop en wat internetfuncties, maar nog vrijwel niets over het daadwerkelijke online-gamen en de precieze invulling van accounts, matchmaking, leaderboards en achievements.
Op de E3 hoorden we dat Nintendo gebruik wil maken van 'flexibele modellen' en veel wil overlaten aan de third-parties, wat niet echt klinkt als een gefocuste strategie. Waarschijnlijk dat je op moment van lezen hier al meer over hebt gehoord, maar dan nog zullen we pas na de lancering kunnen zeggen hoe goed het allemaal werkt en of je Call of Duty-ervaring op de Wii U écht gelijkwaardig is aan die op de andere consoles.



Wouter: "Jurjen kan me nog steeds niet echt warm maken voor Nintendo Land."




**weetje • weetje**

*Je kunt met een opgeladen GamePad drie tot vijf uur gamen. Gelukkig kun je ook met het ding gamen terwijl hij aan de oplader hangt. Het opladen van volledig leeg naar volledig vol duurt zo'n 2,5 uur.*

## WOUTER OVER Wii U

• *Wat vind je van het systeem?*
Tja, de specs zijn niet bepaald NASA-niveau en de besturing middels de Upad (of hoe heet dat ding eigenlijk echt?) [GamePad – Ed] is wat betreft de pookjes bijna N64-stroef. Maar ik heb op de Vita, iPad en m'n telefoon al gemerkt dat een touchscreen een flink verslavende manier van 'control' kan opleveren, dus hopelijk komen de uitgevers met originele, games toegespitste voor de Wii U. Dat betekent wel dat er bij de uitgevers een paar vastgeroeste orginaliteitsradertjes geolied moeten worden.

• *Wat vind je van de spellen?*
Alleen ZombiU is echt iets waar ik me op verheug, als blood & gore connaisseur. Jurjen kan me nog steeds niet echt warm maken voor Nintendo Land, ik vind Mario alleen leuk als ie in drie dimensies loopt te Wahoo-en en als ik Mass Effect 3 en Batman nog een keer wil spelen dan doe ik dat wel op de 360. O ja, met Origins in het achterhoofd vind ik Rayman Legends ook interessant, maar dan meer als co-op tussendoortje.

• *Heeft het apparaat toekomst?*
Qua specs issie... wacht even hoor... NU alweer outdated, maar beter doe ik daar verder geen uitspraken over. 'De massa' kan dit namelijk helemaal fantastisch vinden, net zoals de Wii, zonder dat ik enig idee heb waarom.

• *Zou je 'm kopen?*
Mijn vriendin heeft 'm gepreordered op de seconde dat dit kon, maar ik had hem zelf waarschijnlijk pas aangeschaft als ik alle najaarstoppers op andere consoles had uitgespeeld. Ergens halverwege 2013 dus... No rush.



## SAMUEL OVER Wii U

• *Wat vind je van het systeem?*
Zoals ik onlangs in een blogje op PU.nl (www.pu.nl/artikelen/blog/het-oog-wil-ook-wat/) uitlegde, vind ik het systeem zelf esthetisch verschrikkelijk. Ben ik niet gewend van Nintendo, die normaliter hun producten toch wel laten ogen als echte spelcomputers. Hardwaretechnisch vind ik het echter een prima ding. Voor een next-gen-apparaat zijn de specs niet bepaald super, maar voldoende voor de games die ik wil spelen. De focus ligt trouwens op de GamePad en zo blijft de console natuurlijk ook nog relatief betaalbaar.
• *Wat vind je van de spellen?*
De output van Nintendo zelf stelt me enigszins teleur, al heb ik Nintendo Land nog niet gespeeld, dus wie weet is het wél een killer app. Maar toch ben ik erg optimistisch over de software, want het is duidelijk dat het ook echt weer een apparaat wordt voor hardcore games! ZombiU en Bayonetta 2, iemand?
• *Heeft het apparaat toekomst?*
Natuurlijk wel. De Nintendo-exclusives komen heus wel en die vallen zelden tegen. Daarnaast lijkt de GamePad mij een geweldige nieuwe manier om games te ervaren, en dan heb ik het over 'echte' games en dus niet die grappige, maar oppervlakkige iOS-games die je op je iPad kunt spelen.
• *Zou je 'm kopen?*
Ik heb 'm al gekocht, haha! Nou, althans, ik heb hem gepreordered.

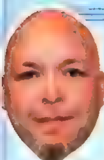


Samuel: "De GamePad lijkt mij een geweldige manier om games te ervaren."


**weetje • weetje**
***De vorige console van Nintendo, beter bekend als de Wii, werd gelanceerd in december 2006. De Xbox 360 was toen al een jaar op de markt, de PS3 lag pas een maand in de winkel, en de iPhone bestond nog niet.***

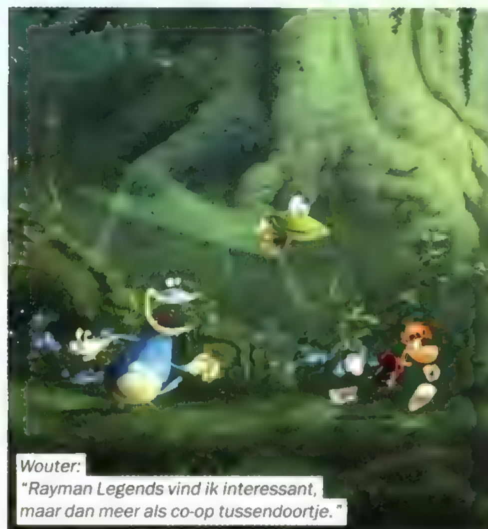
### Drie goede redenen om een Wii U te halen
① Je krijgt minstens vijf jaar toegang tot Nintendo's nieuwste consolegames.
② Er verschijnen ook coole games van third-parties voor het ding.
③ Dat scherm in de controller spreekt je wel aan.

### Drie goede redenen om geen Wii U te halen
① Je hebt niks met Nintendo en al die blije shit.
② Je hebt al een HD-console en daar komt genoeg voor uit.
③ De controller ziet er dom uit, en je hebt aan één scherm genoeg.



## JURJEN OVER Wii U

• *Wat vind je van het systeem?*
Ik vind het echt supercool, zo'n touchscreen in de controller. Het voelt luxe om op dat scherm allerlei extraatjes te krijgen, of om er los van de tv op te gamen. Wel jammer dat de console zelf niet wat krachtiger is gemaakt.
• *Wat vind je van de spellen?*
Ik mis een epische game als Zelda of een werkelijk revolutionair stuk software, maar ga me zeker goed vermaken met ZombiU, Mario en Nintendo Land. Ik ben trouwens ook van plan om Assassin's Creed III op Wii U te gaan spelen. Dus ik kom de winter wel door.
• *Heeft het apparaat toekomst?*
Ik voorspel het ding een gouden toekomst. Als over een jaar (of twee) de next-gens van Sony en Microsoft verschijnen, kan de Wii U in prijs dalen naar 249 om een goedkoop alternatief te blijven met - tegen die tijd - ongetwijfeld flink wat mooie titels in het winkelschap. Bovendien denk ik dat de mogelijkheden van de touchscreencontroller langer interessant blijven dan de zwiepcontroller die de Wii zo succesvol maakte.
• *Zou je 'm kopen?*
Ik ga voor het ZombiU Pack met Mario, Nintendo Land en Assassin's Creed III erbij. Omdat ik verliefd ben geworden op ZombiU, sowieso elke Mario-game wil hebben, Nintendo Land cool is met vrienden erbij, en Assassin's Creed III de epische game is die me Zelda een jaartje doet vergeten. Dus gezin: met kerst eten we droog brood. ✖


Wouter: "Rayman Legends vind ik interessant, maar dan meer als co-op tussendoortje."



Jurjen: "Ik voorspel het ding een gouden toekomst."
Jurjen: "Assassin's Creed III is de epische game die me Zelda een jaartje doet vergeten."


**weetje • weetje**
***De Wii U GamePad is lichter dan een iPad.***

# REVIEWBLAD

## TOPSCORE

GOLD AWARD

THE UNFINISHED SWAN

(PAG. 063)



## GEEN LEGENDARISCHE GAME

007 LEGENDS

(PAG. 054)



GOLD AWARD

## GEWILDE GAME

NFS: MOST WANTED

(PAG 058)



## P[L]AKKENDE GAME

PAPER MARIO STICKER STAR

(PAG. 072)

- GOLD AWARD * ASSASSIN'S CREED III
- * HALO 4
- * MEDAL OF HONOR WARFIGHTER
- * LITTLEBIGPLANET KARTING
- * JAMES BOND: 007 LEGENDS
- * DOOM: BFG EDITION
- GOLD AWARD * NEED FOR SPEED MOST WANTED
- GOLD AWARD * THE UNFINISHED SWAN
- * EPIC MICKEY 2 THE POWER OF TWO
- * FIFA MANAGER 13
- * FOOTBALL MANAGER 2013
- * PROFESSOR LAYTON EN HET MASKER DER WONDEREN
- * ASSASSIN'S CREED LIBERATION
- * PAPER MARIO STICKER STAR
- * FABLE: THE JOURNEY

Mijn 5 centen - Zoals ieder jaar is ons decembernummer weer een compleet gekkenhuis. De najaarstoppers buitelen over elkaar heen, adverteerders willen nog snel even een advertentiepaginaatje in het blad hebben, review-codes komen op het laatste moment binnen en er zijn tal van launch/review events die soms zelfs op dezelfde dag plaatsvinden. Zo was er deze maand een Assassin's Creed- én een Forza Horizon-happening op dezelfde dag. Als je mijn reviewscore op de aankomende pagina's ziet, kun je vast wel raden naar welk feestje ik ben gegaan. De review van één najaarstopper zul je helaas niet terugvinden in dit nummer en dat is die van Call of Duty: Black Ops II. Zoals ieder jaar geeft Activision de pers pas enkele dagen voor release de mogelijkheid hun game te reviewen, en dit nummer lag op dat moment al op de drukpersen. Slimmerikjes als jullie zijn, hebben jullie de review van Black Ops II natuurlijk al op PU.nl gecheckt. Daarbij komt dat we in het volgende nummer van de PU de multiplayer van deze game eens flink op de pijnbank zullen leggen. - Jan





GOLD AWARD

# ASSASSIN'S CREED III

REVIEW

PC | Wii U | PS3 | XBOX 360

**Dat Assassin's Creed III een machtig mooi spel is geworden, zal als PU-lezer geen nieuws voor je zijn. Toch weet Jan nog heel wat interessants te vertellen over deze nieuwe mijlpaal in de serie**

## POLITIEK & INTRIGE



De Amerikaanse revolutie is een super interessante tijd en die heeft Ubisoft knap tot leven weten te wekken in de nieuwe AC.

De strijd tussen de Templars en de Assassins tegen de achtergrond van het grotere conflict tussen de Britten en de kolonisten, de verschillende politieke agenda's, de plottwisten, het verhaal van Desmond en de persoonlijke motieven van half-Brit, half-Mohawk Connor komen uiterst fraai samen.

Ook bekende en minder bekende politieke mijlpalen, veldslagen en gebeurtenissen spelen een belangrijke rol.

Het is bijvoorbeeld fantastisch om te zien hoe je als Connor letterlijk deelneemt aan het historische Boston Tea Party protest.




## HOGE BOMEN



Stalen de steden in de vorige games de show, hier ben ik verliefd geworden op de wildernis.

Niet alleen is de frontier gigantisch groot en is er van alles te doen, de wildernis leent zich ook veel beter voor (sluip)moorden dan de omgevingen in de vorige delen. Je kunt makkelijker vijanden volgen en omtrekkende bewegingen maken. Verschuil je in de bosjes of hou je stil op een boomtak. Span je pijl en boog en schiet je vijanden een voor een af of zoek de confrontatie direct op met je handwapens.

Het klimmen en klauteren in de bomen is echt een feest en je voelt je een met de natuur en meer Assassin dan ooit. De stealth-minnende speler zal dit alleen maar toejuichen.




## ZEE-SLAGJE



De zeeslagen met je schip (dat je gaandeweg kunt upgraden) zou je kunnen zien als de belangrijkste minigame in AC III, ware het niet dat dit onderdeel je uren extra gameplay oplevert en mooi past binnen de verhaallijn.

Ik vind dit arcade-achtige spelonderdeel absoluut een stuk beter en spectaculairder dan de Tower Defense minigame uit de voorganger Revelations.



**weetje • weetje**

***Ubisoft huurde voor de game speciaal een Native American consultant in om Connor zo geloofwaardig mogelijk neer te zetten. Ook de stem van Connor is door een Native American acteur ingesproken. Kijk, zo hoort het.***

## SNEL & SOEPEL



Damn wat beweegt Connor snel en soepel! Bovendien klimt en klautert Connor ook een stuk rapper dan zijn moordende broeders uit eerdere eeuwen.

Staat er een raam open dan jump je er in, vervolgens trek je een sprint en ren je door huizen en over allerlei indoor-obstakels heen als een ware Jason Bourne.

Maar ook in de complexe natuur vol bomen, rotspartijen en steile kliffen heb je nooit het gevoel in de knoop te raken met de besturing en de knoppen op je controller.

De navigatie is echt subliem gedaan in AC III, en dat verdient gezien de gevarieerde gameplay een extra dikke pluim.

## MULTIPLAYER

**Aan de multiplayer van AC III is weer veel aandacht besteed. Verwacht geen CoD-achtige taferelen, maar als rechtgeaard AC-fan moet je je er absoluut eens in verdiepen. Het is echt iets anders, voelt fris, geeft wat meer achtergrond en zal je zeker heel wat uurtjes fun bezorgen.**




## VOOR DE BIJL

Juichen jubel! Het vechtsysteem is beter dan ooit! Vijanden zijn agressiever dan in alle voorgaande AC-games bij elkaar en tegelijkertijd heeft Connor meer moves dan zijn collega's uit de Middeleeuwen en de Renaissance.
Het hakken met de bijl, waarmee je ook musketten kunt blokken en speciale combo's kunt maken, voelt bruut en meedogenloos. Tegelijkertijd is het oppassen geblazen met al dat vijandelijke schietgerei om je heen en is de A.I. van de vijanden goed op niveau.




## DETAILS GALORE

Ga in een boom zitten en wacht af. Je zult je verbazen over wat er in je directe omgeving allemaal te zien is. Konijnen die aan klaver zitten te knabbelen, een beer die vis uit een stromende rivier probeert te slaan, twee vechtende herten die met de geweien tegen elkaar kletsen en ga zo maar door.
In de steden, die het qua pracht en praal overigens niet halen bij Rome en Constantinopel, is er eveneens weer veel oog voor detail. Ren rond over een scheepswerf en je ziet enorme schepen in aanbouw waar je natuurlijk weer vrijelijk in kunt klimmen. Tot slot zijn de facial animaties een stuk beter dan voorheen. Dat werd overigens tijd.

**"Het vechtsysteem is beter dan ooit!"**

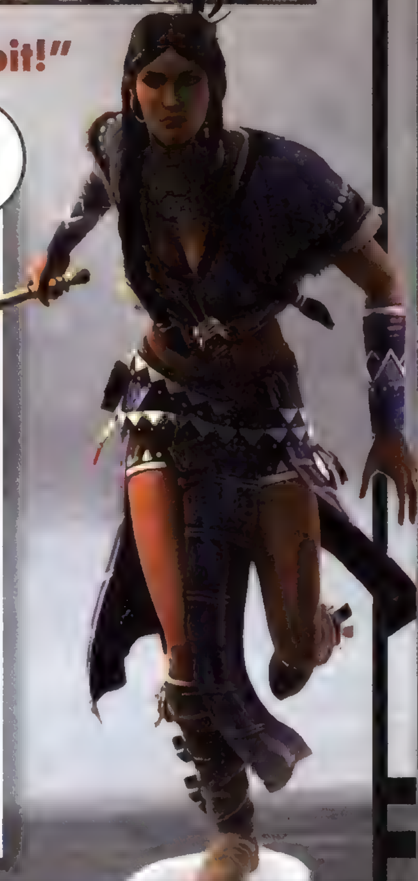
## ECONOMIE

Het economiesysteem in AC III is beter uitgewerkt en ingebed in de verhaallijn. Het is veel minder statisch en je handel en wandel heeft meer zichtbare invloed op de wereld om je heen. De Homestead speelt hierbij een belangrijke rol; het is je thuisbasis waar verschillende mensen allerlei zaken voor je in elkaar knutselen, de plek waar je nieuwe opdrachten vergaart, je mentor je opdrachten geeft en je leert omgaan met nieuwe wapens.




## MINPUNTJES

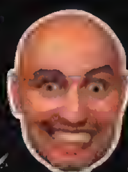
Soms lijkt het alsof de makers verder hadden willen gaan maar uit angst voor de fans toch maar gekozen hebben voor vertrouwde spelconcepten.
Af en toe ziet het water er wat doods uit en ook het grafische verschil tussen belangrijke personages en de inwisselbare stedelingen is in mijn ogen wat te groot.
Ja, dit is een echt deel drie, maar het maakt je benieuwd naar wat er nog meer mogelijk is met de franchise. Al hoop ik dat Ubisoft die trukendoos bewaart voor de next-gen!



**SCORE 90**

Jongens wat heb ik enorm genoten van AC III! Dit is een stap voorwaarts voor de franchise die even vertrouwd als nieuw aanvoelt. Een beest van een game en een feest van een game!

JAN



Tussen de 15 à 35 uur. Maar wil je alle secrets, minigames en opdrachten doen, dan ben je alleen met de singleplayer al dagen zoet.

**25+ UREN**



**BASICS**

ACTION ADVENTURE
UBISOFT MONTREAL
1 - 12 SPELERS
OUT NOW



# HALO 4

**In de ogen van je moeder ben je veel mooier dan je daadwerkelijk bent. Je moeder is in je vaders ogen een stuk lekkerder dan in die van jou. Soms kan een ander perspectief een positief effect hebben op iets. Wouter hoopte dat die van 343 Industries dat ook op Halo zou hebben...**




Als Maarten naar voetbal kijkt, dan droogneuken honderden engeltjes zijn onderbuik en ziet hij tweeëntwintig goed geoliede Goden verwikkeld in een heroische strijd om het bestaan van het universum.
Als ik naar voetbal kijk, dan sterft mijn ziel een beetje en breken er langzaam kleine stukjes van mijn hart af. Ik zie tweeentwintig overbetaalde pisventjes vuisten in elkaars reet rammen en jankend over het veld rollen, omsingeld door hersenloze Neanderthalers die elkaar levend opvreten en dan onderpissen. Een ander perspectief is dus zeker niet altijd een goed ding.
Ik was ervan overtuigd dat het wel goed kwam met 343 Industries' perspectief op Halo 4. Toen ik bij hen op bezoek was droop de passie voor de Chief met gutsend, groene stroompjes uit de muren. Iedereen leek zich ervan bewust hoe groot de eer was om een erfenis van zo'n magnitude op hun schouders te mogen dragen. Maar soms is passie niet genoeg. Soms is de wil om iets te doen niet hetzelfde als de skill om iets te doen...

## Tetris-puke

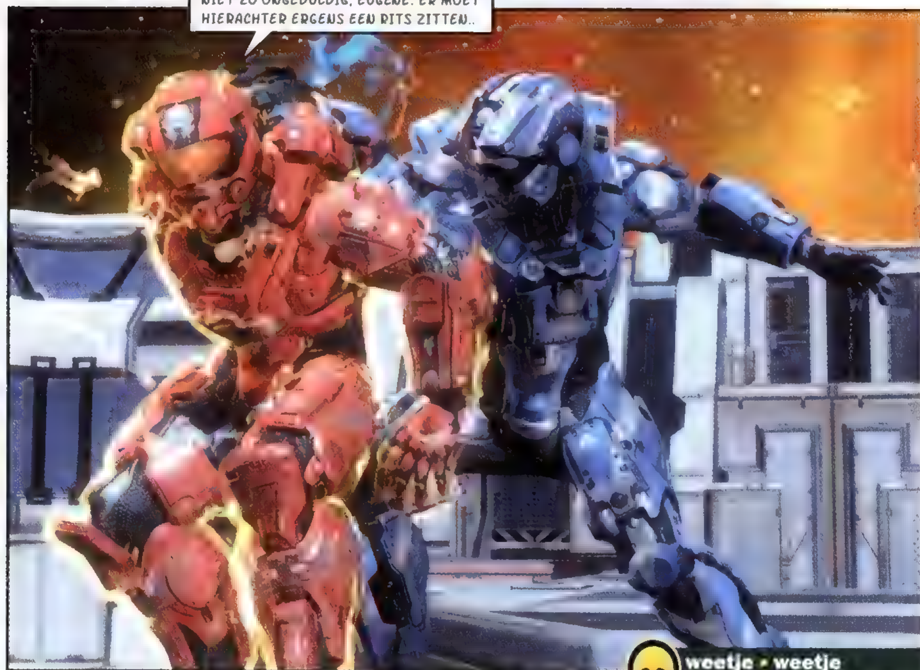
Aanvankelijk lijkt alles nog dik in orde. Als je de Campaign opstart, mag je genieten van een filmpje dat nieuwe standaarden vastlegt wat betreft scherpte en kwaliteit van performance capturing, echt oogexploderend mooi.
Maar dan springen we een paar missies en een paar uur verder in de tijd. Ik sta achter een Pelican en zoom in op de polygonen die de metalen achterkant van het scifi vliegtuig moeten voorstellen. Wat ik aanschouw is dusdanig blokkerig en onscherp dat het doet denken aan iets wat Tetris zou kunnen uitkotsen. Een indirecte belediging voor de tijd waarin we leven, een directe belediging aan het adres van het prachtige CGI-filmpje van even daarvoor.
Bovendien denk je in de eerste missie van Halo 4, als je door de Forward Unto Dawn heenloopt en gaten schiet in Grunts en Elites die een meer organisch, scherper laklaagje hebben gekregen, dat 343's versie van Halo overtuigender, harder en realistischer is. Het is een illusie die niet lang standhoudt.



**weetje • weetje**

***Hoewel ik niet erg onder de indruk ben van de Promethean-wapens, ben ik dat wel van de nieuwe UNSC-wapens. Ik noem in mijn review al de SAW, maar ook de Railgun (*opladen* 'BOEM!') en de Sticky Detonator (*plak* 'BOEM!') zijn erg cool.***






## MESSY!

**Bij Bungie stond kwaliteitscontrole verdomd hoog op het lijstje van prioriteiten, maar ik heb het idee dat dit bij 343 een paar regels naar beneden geflikkerd is. Anders was ik namelijk niet gestuit op een ONZICHTBARE MUUR twee seconden na het begin van een level. Ik kan me niet herinneren dat ik ooit in een Bungie-Halo op een doorzichtige muur ben gestuit. Helemaal niet aan het begin van een level nadat ik twee fucking stappen had genomen!**

## Stalen kilheid

Halo: Reach sloeg een andere weg in. Het Halo-universum was grimmiger en tegelijkertijd geloofwaardiger, een wat 'lagere' soort sciencefiction dat dichter bij de tegenwoordige tijd stond dan alles wat vooraf ging in de serie. Een interessant perspectief en tevens Bungie's laatste.

Maar 343 bouwt het niet verder uit en verruilt het Aarde-achtige Reach voor Requiem; een stalen planeet voornamelijk bestaande uit metaalachtige platen, veel panelen met lichtgevende knoppen en grote mechanische constructies.

Er zijn wel weer een aantal indrukwekkende vista om je MJOLNIR-helm van vol te kwijlen, maar de setting voelt voornamelijk als een terugval naar de eerste Halo's, toen de graphics en engines niet veel meer toestonden dan dergelijke anorganische omgevingen. Die zijn namelijk makkelijk te recyclen zonder dat het opvalt en behoeven weinig fijne details om over te komen.

In de zeldzame gevallen dat de Campaign je naar plekken met meer fauna brengt, valt de illusie van meer scherpheid en realisme, zoals beloofd in het begin, helemaal in duigen. Slik... Krak... Jank... (Dat is het geluid van mijn brekende hart.)

## Underwalker

Natuurlijk zijn er goede dingen die 343 heeft toegevoegd aan het Halo-recept: de multiplayer (War Games) is fantastisch en misschien wel beter dan die van Reach, met genoeg modes, smakelijke beloningen voor een verslavend levelsysteem en fraaie maps.



**weetje • weetje**

***Wat ook niet meehelpt aan de kwaliteit van deze Halo is het feit dat alle geschreven tekst in het Nederlands is. Van woorden en begrippen als 'Killarisch', 'Stierenkop' (Bulltrue) en 'Kogel in de Kop', gaan de haren in m'n nek niet alleen rechtop staan, ze rennen vervolgens nog weg ook.***

Spartan Ops is een prima variant op Firefight maar dan met een 'verhaal' en episodisch.

De tussenfilmpjes zijn verbeterd met onwaarschijnlijk goede performance capturing.

De geluiden van sommige wapens zijn beter geworden en sowieso is het arsenaal aan knalgerei verdubbeld, inclusief een SAW-mitrailleur van eindbaas-proporties.

Daarnaast heb je de Promethean... Tja, eigenlijk heb ik daar weinig superpositiefs over te zeggen. Deze nieuwe vijanden dwingen inderdaad nieuwe tactieken af, maar die zijn veel doorzichtiger dan die van de Covenant en vervelen daarom sneller. Bovendien zijn de nieuwe wapens die ze met zich meebrengen lang niet zo lekker als een ouderwetse DRM of Magnum en liet ik ze al vrij snel liggen om met goeie ouwe plasma en UNSC-guns dood en verderf te zaaien.

En hey, laten we eerlijk zijn, wat is nou eigenlijk lekkerder: een bloedend gat in een buitenaardse vleeszak schieten of een rinkelende robot aan scherven knallen? Hoewel die voorkeur natuurlijk een kwestie van perspectief is...

## Zuster Halo

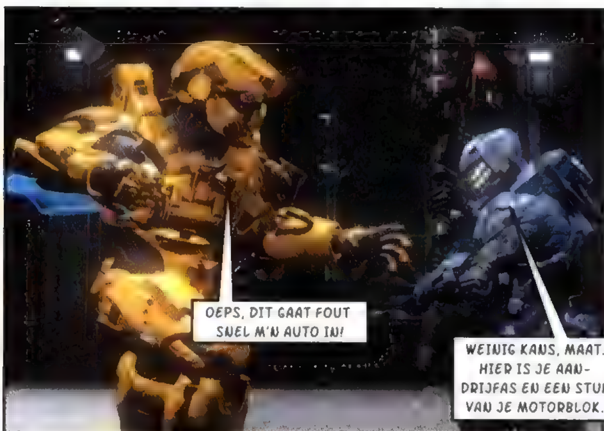
De Campaign van Halo 4 is een Greatest Hits van alle Halo's die voorafgingen, alleen dan minder eh, 'great'. Het is onmiskenbaar Halo, maar steeds als je nét lekker aan het knallen bent, gebeurt er weer iets vervelends waardoor je uit de game wordt gerukt. Of dat nou een emotioneel instabiele A.I. is (Cortana flipt hem door de hele game hard), een pijnlijke pixelsoep, een Master Chief met een autoriteitsprobleem of een ongeïnspireerde omgeving; het is overduidelijk dat deze game afkomstig is van een studio die een Meester probeert te imiteren.

Let wel; het lukt ze verdomd aardig en dit blijft een shooter van bovengemiddelde kwaliteit, maar 343 heeft niets baanbrekends aan de franchise toegevoegd en weet het zeker niet naar een hoger niveau te tillen.

Het is een beetje als een mooi meisje uit het perspectief van haar broer: een aardig kind, ze heeft veel herkenbaars en hij deelt goede herinneringen met haar, maar hij zal er niet geil van gaan kwijlen... Eh, als hij geestelijk in orde is dan.



**"Er is niets baanbrekends aan de franchise toegevoegd."**







**SCORE 82**

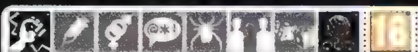
343 verbetert de Halo-franchise nauwelijks en laat wat betreft de Campaign té veel steken vallen. De multiplayer is dan wel weer slibberig vet, maar bij een Halo-game horen beide subliem te zijn. Als Halo-singleplayer fanboy kan ik deze game dan ook geen Gold geven en dat doet oprecht pijn.

**WOUTER**



Zoals altijd zeven á acht uur voor de Campaign, dan een uurtje hartverscheurend janken, dan bakken MP-tijd.

**8+ UREN**




**BASICS**

**FIRST-PERSON SHOOTER**
**343 INDUSTRIES & MICROSOFT STUDIOS / MICROSOFT**
**1-16 SPELERS**
**OUT NOW**

# MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

**Ook dit jaar draaft de gereanimeerde Medal of Honor-serie weer op om de concurrentie met de nieuwe Call of Duty aan te gaan. Met Warfighter verslikt de serie zich echter zo hard dat Ward van mening is dat EA deze franchise destijds beter eervol had kunnen laten sterven.**

In Medal of Honor: Warfighter kruip je opnieuw in de huid van Tier 1-eenheden en reis je de hele wereld over om een terroristisch meesterbrein te stoppen dat de wereld bedreigt met het explosief PETN.
Hoe ik dat weet? Dat heb ik uit een marketingtekst. Want ondanks dat ik de singleplayer van MoH: Warfighter compleet heb uitgespeeld, weet ik eigenlijk nog steeds niet waar ik precies mee bezig ben geweest.

Een vraag die de makers van deze game, Danger Close, zich waarschijnlijk ook hebben gesteld toen ze zelf hun wanprestatie aanschouwden en net als ik beseften dat een in het bos achtergelaten hond nog meer liefde heeft gekend dan deze game.

## Fantasieloos

Op het gebied van de singleplayer is MoH: Warfighter een inwisselbare en generieke shooter geworden. Het bevat alle elementen die een oorlogshooter van nu moet hebben, maar is extreem fantasieloos en onsamenhangend in elkaar gezet. Je zou het kunnen vergelijken met Patty Brard die dacht dat het bij de kunst van het schoonspringen alleen om het badpak ging... om vervolgens plat op haar bek op het water te klappen.
Dit alles resulteert in missies met weinig verrassing of spanning, waarbij slechts een paar prachtige cutscenes zich onderscheiden van de middelmaat.
De muziek tracht hier en daar nog wel enige vorm van opwinding te suggereren, bijvoorbeeld tijdens een scène waarin je met een speedboot probeert te vluchten, maar slaagt daar net zo min in als een impotente bejaarde die een orgasme probeert te faken. Het klopt gewoon niet en je voelt je bedrogen.







## Dieptepunt

Het dieptepunt van de singleplayer kwam voor mij in de snipermissie 'Hat Trick'. Je ligt op een boot en richt je vizier op een bootje met twee mannen. Je mag niet schieten, maar moet wachten tot er na twintig seconden een zwart scherm komt met de tekst '18 uur later.' Vervolgens mag je wel de trekker overhalen om de triviale, niets-met-het-verhaal-te-maken-hebbende-kapitein te redden en Joost mag weten waarom.
Dit alles samen duurt nog geen drie minuten en de achievementpunten die je hiermee verdient, voelen volkomen misplaatst.

## Scheve debielen

Alsof dat allemaal nog niet teleurstellend genoeg is, laat ook de A.I. het compleet afweten. Ik heb de gekste dingen gezien. Zo schieten je teammaten liever in de grond of tegen een muur dan in de harses van vijanden die op twee meter afstand van ze staan, of ze lopen er gewoon aan voorbij.
De vijand bekommert zich uiteraard alleen om jou en niet om je teammaten die niet kunnen sterven. Knap ook trouwens hoe ze altijd perfect uit elke onmo-


Welke (sport)journalist/columnist duikt na zijn dood overal weer op? Henk Spawn




gelijke situatie een granaat precies op je knar weten te mikken.

## Bugs en spawnproblemen

Verder kwam ik ook de nodige bugs tegen ondanks een enorme patch die al een waslijst aan fouten op de dag van release had moeten oplossen.
De vervelendste was een A.I.-teammaat die een hekje voor me moest openmaken, maar dit niet deed. Het checkpoint opnieuw laden hielp niet en hij bleef weigeren. De missie helemaal opnieuw spelen bood de enige oplossing.
Het spawnen van vijanden in de game gaat ook wat vreemd. Zo spawnt de vijand veelal enkele meters van je vandaan en knal je soms bijna letterlijk tegen ze op voordat beide kanten doorhebben wat er gaande is.
En dan heb ik 't nog maar niet over die gast die ineens letterlijk naast me spawnde en geschrokken wegrende naar de positie waar hij volgens het script wél thuishoorde.

## Redelijke multiplayer

Voor de singleplayer hoef je deze game dus absoluut niet te kopen, maar gelukkig is de multiplayer van hoger niveau. Hierin speel je tegen elkaar met verschillende elite-eenheden van over de hele wereld en word je telkens ingedeeld in fire-teams van twee man.
Dit betekent dat je in elk multiplayerpotje een maatje hebt waarop je kan spawnen, die je kan healen en waar je munitie kan scoren. Dit buddysysteem werkt prima, is de beste toevoeging aan deze game en ik betrapte me erop dat ik telkens bij mijn kameraad in de buurt bleef of even netjes wachtte als hij op mij wilde spawnen.

> **"Een in het bos achtergelaten hond heeft nog meer liefde gekend dan deze game."**

De multiplayer dwingt daardoor op een eenvoudige manier tot beter samenwerken en dit heb ik ook in vele potjes goed zien gebeuren. En of je het nu wil of niet, je gaat je toch hechten aan je fire-team buddy, want je blijft samen een koppel totdat een van de twee disconnect van de server. Iets dat bij een goede partner toch een beetje voelt als een scheiding.

## Uitgeklede engine

Naast de multiplayer had de aanwezigheid van de Frostbite 2.0 engine van Battlefield 3 voor sommigen misschien nog hoop kunnen bieden, maar vergeet dat ook maar.




Natuurlijk zit het met de graphics, het geluid en de touch and feel tijdens het schieten wel goed, maar kon je in BF3 nog alles aan gort knallen, in MoH: Warfighter is de engine zwaar uitgekleed en kun je nog niet eens door een glasscherf heen schieten en heb je hier en daar ook last van een onzichtbare muur waar je kogels in blijven hangen.
Geen eremetaal voor Warfighter dus, wat mij betreft is een degradatie meer op z'n plaats.

## MET DE DEUR IN HUIS

**De gimmick van de singleplayer is dat je sommige deuren kunt 'breachen.' Je knalt er dan een deur uit en gaat vervolgens in slowmo naar binnen om de verbijsterde vijanden één voor één uit te schakelen. Daarbij kun je in totaal zeven variaties unlocken door tijdens het breachen headshots te maken. Maar waarom je dat laatste zou doen, is me nog steeds een raadsel, aangezien het in principe geen reet uitmaakt welke methode je gebruikt. Alleen je teammaten voeren steeds een ander theaterstukje op.**

**SCORE 50**

Tel alle bugs, slechte A.I. en identiteitsloosheid van de singleplayer bij elkaar op en je weet dat het ijdele hoop is dat de multiplayer de boel nog kan redden. Medal of Honor heeft zijn eer bij deze verloren en verdient allesbehalve een medaille.

WARD



In een kleine zes uur speel je de singleplayer uit, maar ik zou er niet eens aan beginnen. Je kunt je geld wel beter besteden deze maanden.

**5,5 UREN**




**BASICS**

FIRST-PERSON SHOOTER
DANGER CLOSE / EA
1 - 16 SPELERS
OUT NOW


TURTLE BEACH

# LITTLEBIG PLANET KARTING





**Florian gaat plankgas door het leven en heeft zich twee jaar geleden enorm vermaakt met Modnation Racers. Dat maakt hem de aangewezen persoon om te checken of ontwikkelaar United Front Games het kunstje nogmaals kan flikken met LittleBigPlanet Karting.**

PS3 | REVIEW

Sackboy, de onofficiële mascotte van PlayStation, boekt al jaren successen op de PS3, PSP en sinds kort ook op de Vita. Een kartgame met die koddige LBP-poppetjes lag dan ook in de lijn der verwachting, en nu de populariteit van Modnation Racers langzamerhand afneemt, komt dezelfde ontwikkelaar met LittleBigPlanet Karting dat eigenlijk wel als een soort vervolg beschouwd mag worden.

## Play, Create, Share

Je verwacht het niet in een kartgame, maar de singleplayer van LittleBigPlanet Karting heeft zowaar een (flinterdunne) verhaallijn. Het geeft je de nodige motivatie om alle races te spelen, maar het zijn toch vooral de herkenbare besturing en de leuke wapens die ervoor zorgen dat je als een speer door de Story mode scheurt.

**"De uitgebreide online functies zijn ronduit fantastisch."**

Toch komt LBP Karting eigenlijk pas echt tot leven nadat je de singleplayer hebt overmeesterd. Je zou de singleplayer (hoe tof en uitgebreid ook) zelfs kunnen zien als een soort tutorial die indicaties geeft van wat je allemaal met de editor kunt doen. Het Play, Create, Share-principe is in LBP Karting namelijk weer prominent aanwezig en dat siert de game absoluut.

## Community

In de vorige LittleBigPlanet-games werden fantastische creaties gemaakt door de community en dat zal in LBP Karting ongetwijfeld ook weer gebeuren. De opties om zelf dingen te maken, zijn even simpel als uitgebreid, en net als in LittleBigPlanet kunnen er dingen gemaakt worden die vrijwel los staan van de oorspronkelijke game (think out of the box) en dat komt de levensduur zeker ten goede, helemaal als een grote community zich hierop gaat storten.

## Downgrade

Het karten is leuk om te doen, de singleplayer stoomt je klaar voor de editor en de uitgebreide online functies zijn ronduit fantastisch. Waarom de game dan toch (net) geen Gold Award krijgt? Omdat het racen op zich niks nieuws brengt en de uitwerking net effe te voor de hand liggend is. De standaard levels zijn mooi en leuk bedacht, maar de gameplay voelt bekend. Er zit geen learningcurve in de game, waardoor je meteen al in het begin foutloos over de tracks scheurt... en je in de laatste bocht tóch nog even voor je flikker wordt geschoten om de game zogenaamd wat moeilijker te maken; even irritant als cliché. Daarnaast voelt Sackboy in de hoofdrol een beetje als een downgrade. In Modnation Racers was het mogelijk om alles te maken wat je maar kon bedenken, maar in LBP Karting zit je toch vast aan Sackboy. Okay, je kunt het poppetje uitgebreid customizen, maar als je niet zoveel met dit character hebt, ga je dit gegeven toch als een nadeel ervaren.

Natuurlijk zijn de toffe online functies en het customizen van de karts en tracks veel belangrijker, dus dat hoge cijfer is dik verdiend!



*Zie je niet vaak in kartgames: bijrijders.*



*Beetje Star Wars-vibe dit circuit. Zou me niet verbazen als we straks Kart Vader tegenkomen.*



*Hoe noem je de rijbaan die Klaas Jan Huntelaar, Ibrahimovic en Messi altijd gebruiken?* De spitsstrook

### GEMISTE KANS

[illegible]

**SCORE 88**

Sackboy is ook de moeite waard met een paar wielen onder z'n kont, en dat komt vooral door de uitgebreide editor en online community. De singleplayer is een beetje te simpel, maar daar race je toch binnen een paar uur doorheen.

FLORIAN



Na een avondje doorhalen, ben je wel klaar met de singleplayer, maar de online-functie zorgt voor een oneindige stroom aan nieuwe levels en tracks.

**5+ UREN**



**BASICS**

RACING / CREATOR
UNITED FRONT GAMES / SCEE
1 - 4 SPELERS / 8 ONLINE
OUT NOW



# 007 LEGENDS



**James Bond is een legende, GoldenEye 64 was een legendarische game en de nieuwste James Bond-game heet 007 Legends. We huurden filmcriticus Jan Mioch in om ons te vertellen of die titel terecht gekozen is.**

REVIEW

PC | Wii U | PS3 | XBOX 360

**weetje • weetje**

*Het Skyfall-hoofdstuk is als gratis DLC binnen te hengelen. Kijk, dat is nou wel weer leuk.*



*Wouter dacht dat Louis van Gaal de nieuwe personal trainer van James Bond was geworden. Hij had namelijk gehoord dat van Gaal was benoemd tot Bond's coach.*

Of ik wat over 007 Legends wil zeggen? Nou, omdat het Power Unlimited is dan. Ik vind echter wel dat je een film en een game niet een op een met elkaar kunt vergelijken. Om dat te bewijzen zal ik de game en de films met elkaar vergelijken. Logisch toch?

## • BOND-MOMENTEN

*Films:* De films Goldfinger, On Her Majesty's Secret Service, Moonraker, Licence to Kill en Die Another Day kennen stuk voor stuk memorabele scènes, voorbeelden te over.
*Game:* De iconische momenten van de films zitten (deels) in de game en zijn voor Bond-fans een feest van herkenning. De gameplay behelst wel wat stealth, stoeien met gadgets, racen en knokken, maar het knallen is zo prominent aanwezig dat de rest een beetje als verplicht nummertje aanvoelt.

## • BOND-BUDGET

*Films:* De productiekosten van Bond-films zijn skyhigh en blijven maar stijgen. Wat wil je ook, nu het steeds meer reclamevehikels van Heineken en Mercedes worden. Alles wordt uit de kast getrokken.
*Game:* Het meeste geld is naar de echte sterracteurs en de personages gegaan, de rest van de game oogt een beetje kaal en PS2½ .

## • BOND-BOEVEN

*Films:* Iedere Bond-film heeft memorabele schurken, en in de eerder genoemde films zitten heel wat iconische boeven.
*Game:* Er is veel tijd besteed aan de schurken in de game. Ze komen goed in beeld en de scènes waarin ze optreden, zijn lichtpuntjes in de game.



*Hebben jullie dat ook? Dat je op het puntje van de loop een mannetje ziet dat zich overgeeft...*




## • BOND-GIRLS

*Films:* De Bond-girls uit de films... heerlijk. Steevast een van de grote pluspunten, of moet ik zeggen, twee pluspunten, mwoehaha. Goed, nou ja, ik heb mijn ogen toch niet in mijn zak zitten?
*Game:* De dames zijn ook hier van de partij, alleen vind ik ze niet altijd even goed lijken. Pussy Galore lijkt wel een dweil te hebben als kapsel en Jinx (Halle Berry) zou je bijna over het hoofd zien terwijl ze in Die Another Day zo'n seksbom is. Het vergulden meisje uit Goldfinger is dan wel weer leuk gedaan.

> **"De vijanden zijn te dom om hun eigen reet af te vegen."**

## • BOND = BAAS

*Films:* 007 is altijd iedereen de baas. Hij rent een hangar vol goedgetrainde Koreaanse soldaten in maar komt altijd ongeschonden uit de strijd. Hoe doet hij dat toch?
*Games:* De A.I. van de vijanden uit de game komt overeen met die van de vijanden uit de films: te dom om hun eigen reet af te vegen. Vijanden die wegduiken tegen hekjes aan, of de verkeerde kant op schieten. Bond is baas, okay, maar iets meer intelligentie bij de tegenstanders was geen overbodige luxe geweest.

## • SAMENBOND

*Films:* Ik moet altijd alleen naar premières want mijn vrouw is niet zo van de feestjes en rode lopers. Thuis zit ik ook altijd alleen op de bank te kijken want mijn vrouw, slik... houdt helemaal niet van films! Eigenlijk heb ik best wel een eenzaam leven, snif.
*Games:* Je kunt tegen elkaar spelen in opvallend veel afwisselende spelmodi. De maps zijn een beetje kaal, maar je kunt je uitdossen in skins uit de rijke Bond-historie zoals die van Scaramanga en Dr. No.

**SCORE 60**

Voor de Bond-fan met een roze bril valt hier best van te genieten maar als first-person shooter is deze 007 Legends, net als de eerste Bond-films, behoorlijk achterhaald.

JAN



De singleplayer speel je in een klein dagje uit, de multiplayer houdt je uiteraard wat langer bezig.

**6 UREN**



**BASICS**

FIRST-PERSON SHOOTER
EUROCOM / ACTIVISION
1 - 12 SPELERS
OUT NOW

# DOOM

## BFG EDITION

**In 1995 hield de wereld zoals wij hem kenden op te bestaan. De game Doom was er verantwoordelijk voor dat vanaf dat moment jongeren door digitaal geweld werden verpest. JJ bekeek hoe de driedubbele dosis moreel verval in de BFG Edition uitpakt.**

REVIEW

PC | PS3 | XBOX 360

Je kunt er om lachen, maar het is echt zo: toen de eerste Doom in 1995 uitkwam, stond de wereld op z'n kop. Hoe durfde je dergelijk absurd geweld in een spelletje te verpakken?
Doom BFG biedt alle drie de Doom-games die sinds 1995 zijn uitgekomen plus de add on The Last Retribution en zeven nog niet eerder uitgebrachte levels, genaamd The Lost Missions. Een dikke dosis geweld dus, maar als je de actie uit deze drie Dooms vergelijkt met wat je vandaag de dag digitaal kunt uitspoken, dan hebben we hier te maken met een nieuwe kindergame goedgekeurd door Andries Knevel.

### Geschiedenisles

Doom BFG is een stukje gamehistorie. De game van id Software was immers de eerste echte brute shooter ooit en het wist voor het eerst angst in een game te creëren.
In Doom BFG Edition kan je nog eens ervaren waarom die games zoveel impact hadden. Ik gebruik hier bewust het werkwoord 'kunnen', want deze remake zal niet voor iedereen geschikt zijn. Sterker, hoe graag ik ook zou willen dat alle gamers ervaren wie de spirituele voorvaders van CoD en Halo zijn, zou ik ook diegenen die Doom nooit gespeeld hebben deze remake niet zomaar aanraden. Ondanks de make-over zien de graphics er namelijk hopeloos verouderd uit (vooral de animaties en gezichten), kan de ouderwetse manier van saven echt niet meer (midden in een level), werkt de besturing een stuk stroever dan je gewend bent, is het klikken op een knop in het spel een crime en verloopt de actie een stuk trager dan nu.



*En nou heel diep inademen...*

**"Een paar prachtige, bloedstollende avonturen."**





### Geen nieuws

Heb je de drie Doom-games al wel eens gespeeld, dan biedt deze editie ook niet super veel nieuws. The Last Retribution is aardig maar The Lost Missions bestaat uit levels die Doom 3 niet gehaald hebben, en daar was een reden voor. De levels bieden weinig verhaal en veel geknal. Niet erg als je Doom-fan bent, maar verwacht geen epische toevoeging waardoor het verhaal achter Doom opeens een stuk uitgediept wordt.

### Episch

Is Doom BFG dan een gemiste kans? Nee. Hoewel ik graag had gezien dat iD Software meer aan deze editie had toegevoegd, blijft de Doom-serie staan als een huis. En als je door de graphics heen kunt kijken, heb je nog steeds een van de beste en meest epische FPS-series ooit in je console of PC.
Heb je dus altijd al een keer Doom willen uitproberen (en neem je ook de achterhaalde gameplay voor lief) dan is deze editie een uitgelezen kans. Je gaat een paar prachtige, bloedstollende avonturen beleven.



*Het zal maar door je kattenluik komen binnen kruipen.*

### MULTI-PLAYER

**Doom BFG bevat nu eveneens multiplayer en co-op. Je moet echter wel even goed checken welk platform wat kan en wat niet. Zo wisselt het aantal spelers bij bepaalde modes per platform en soms werkt een bepaalde mode helemaal niet.
Ook is de MP echt old skool en daar moet je van houden. Vergeet grote open ruimten, dit is echt claustrofobische shit met veel gangetjes. Vonden we ooit vet, maar ja, toen kenden we Halo, CoD en Battlefield nog niet.**

SCORE **78**

Doom BFG Edition biedt te weinig om Doom-fans te verleiden de game nog een keer te kopen. Voor gamers die Doom altijd al een keer hadden willen uitproberen, is deze editie wel perfect.

JJ



Per game ben je ongeveer een uur of zes à zeven bezig.

**20 UREN**





**BASICS**

FIRST-PERSON SHOOTER
ID SOFTWARE / BETHESDA
1 - 8 SPELERS (PLATFORM AFHANKELIJK)
OUT NOW

# ALTERNATE



## Club 3D Geforce GTX 650

**Grafische kaart**

- NVIDIA GeForce GTX 650 • 1 GB GDDR5 geheugen
- 1x Mini-HDMI, 1x DVI-I uitgang, 1x DVI-D uitgang
- PCI-e 3.0 • NVIDIA® 3D Vision Surround™ ready
- DirectX 11.1 • OpenGL4.3




109,90

JCXUY3

## Canon PIXMA MG-5350

Canon

**De PIXMA MG5350 is een geavanceerde Photo All-in-One met 5 Single inktcartridges, Wi-Fi en automatisch dubbelzijdig printen.**

- Printen, kopiëren én scannen • Printresolutie: 9.600x2.400 dpi
- 12 p.p.m. zwart, 9 p.p.m. kleur • Scanresolutie: 4.800 dpi
- 7,5 cm kleuren TFT-scherm • Full HD Movie Print
- WiFi functie • Automatisch dubbelzijdig printen

***Betaal slechts 69,90 na €20,- cashback van Canon**



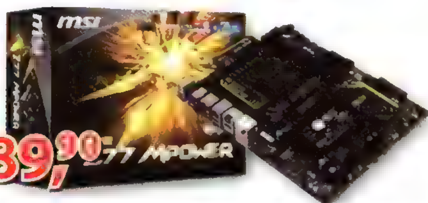

89,90*

WT#CP5

## MSI Z77 MPOWER

**Socket 1155**

- Intel® Z77 Chipset • Military Class III components
- OC Certified • Multi-BIOS II • THX TruStudio PRO
- Support USB 3.0 & SATA 6Gb/s (8x USB 3.0)
- Gigabit-LAN • HDMI




189,90

GREM58

## Canon SX500 IS

Canon

**De 16 Megapixel PowerShot SX500 IS heeft een hoogwaardige 30x optische zoom en een handige mini ultrazoombehuizing.**

- Mini 30x ultrazoomcamera met 24mm groothoekobjectief
- 16 Megapixel • Intelligent IS
- Groot 7,5 cm (3,0 inch) LCD-scherm
- Smart Auto modus detecteert 32 scènes
- HD-movies (720p) met HDMI
- Zoom Framing Assist
- Gezichtsdetectie • Creatieve filters

***Betaal slechts 449,- na €30,- cashback van Canon**




479,-*

MK#CTV

## MSI R7850 Twin Frozr 2GD5/OC

**Grafische kaart**

- PCIe x16 v3.0 • AMD Radeon HD7850
- 2 GB GDDR5 geheugen • OpenGL4.2 • DirectX 11.1
- Twin Frozr III koeling • AMD Eyefinity Technology
- MSI Afterburner overclocking utility
- 2x Mini displayport, HDMI, DVI-I (HDCP)




189,90

JDXNX5

## Crucial M4 SSD

crucial

**De Crucial M4 Solid State Drives zijn vele malen sneller dan reguliere harddisks, leveren betere prestaties en zijn bovendien energiezuinig.**

- Opslagcapaciteit: 64 GB/ 128 GB/ 256 GB / 512 GB
- SATA 6 GB/s
- Leessnelheid: max. 500 MB/s
- Schrijfsnelheid: max. 260 MB/s
- TRIM support
- 2,5 inch




**Verkrijgbaar vanaf** 69,90

*Kijk voor de actuele prijs op www.alternate.nl/crucial

## Norton Internet Security 2013

**Beveiligingssoftware**

- Stop virussen, spyware, online identiteitsdiefstal en meer met de krachtige bescherming van Norton™ Internet Security 2013.
- 1 jaar bescherming, voor 3 pc's
- Incl. Anti-Theft 1.0




49,99

YVVSZN18

## iiyama ProLite E2482HSD-GB1

iiyama

**De ProLite E2482HSD is een 24" Full-HD monitor met Eco-vriendelijke LED-backlights. Deze monitor is TCO en Energy-star gecertificeerd en maakt hem tot de perfecte keuze voor elke gebruiker.**

- Grootte: 23,6 inch (60 cm) • Resolutie: 1.920x1.080 pixels
- Reactietijd: 5 ms • Dyn. contrast: 5.000.000:1
- Helderheid: 250 cd/m²
- VGA, DVI-D (HDCP) • Geïntegreerde speakers
- Full HD • Energiezuinig

159,90

Full HD 1080




V5LI55



Volg ons op Facebook en Twitter

## Microsoft Wireless Desktop 3000

**Draadloze desktop**

- Draadloze muis + toetsenbord
- Bluetrack • MediaCenter sneltoetsen
- Morsbestendig
- Incl. USB ontvanger

**50% korting op dit product bij gelijktijdige aanschaf van Windows 8***




**49,99**

NTZMZA0I • Vraag naar de actievoorwaarden

## Microsoft Sculpt Touch Mouse

**Draadloze muis**

- Scrollen in vier richtingen • Aanraakgevoelige strip
- BlueTrack-technologie • 3 instelbare knoppen
- Comfortabel en draagbaar ontwerp
- Deze muis is speciaal ontworpen voor Windows

**50% korting op dit product bij gelijktijdige aanschaf van Windows 8***




**49,99**

NMZME4 *Vraag naar de actievoorwaarden

## Windows 8 Pro (upgrade versie)

**Met het nieuwe Windows 8 sta jij centraal. Zet alles wat je belangrijk vindt op je Startscherm en krijg direct toegang tot je contacten, apps en bestanden. Zo ben je minder tijd kwijt met zoeken en heb je dus meer tijd om iets te doen!**

- 32/64 bit
- Nederlands
- Upgrade versie

Let op! Alleen geschikt voor het upgraden naar Windows 8 Pro vanaf pc's met Windows XP, Windows Vista of Windows 7

**59,90**

YUBMZN2B

## Acer Aspire V3-771G-53216G50Makk

acer

**De Acer Aspire V3-771G is uitgerust met het nieuwe Windows 8! Mooi en vloeiend. Dat is het nieuwe Startscherm. Het geeft direct toegang tot de dingen die voor jou belangrijk zijn.**

- Intel Core i5-3210M processor (2,5 GHz)
- 17,3 inch HD+ LED Backlight display(16:9)
- 6 GB DDR3 geheugen • 500 GB harddisk
- 1 GB NVIDIA GeForce GT630M graphics
- DVD-brander • Cardreader • Webcam
- Gigabit-LAN, WLAN (300N) • HDMI
- Windows 8

**699,-**

PL8CZN5M

## Toshiba Satellite C855-1CL

TOSHIBA

**Deze stijlvolle en veelzijdige laptop biedt alles wat u nodig hebt voor uw belangrijke werkzaamheden en is voorzien van het nieuwe Windows 8.**

- Intel® Core i3-2328M processor (2.2 GHz)
- 15,6 inch LED-TruBrite display (16:9)
- 6 GB DDR3 geheugen • 500 GB harddisk
- Intel® HD Graphics 3000 • DVD-brander
- Cardreader • Webcam
- LAN, WLAN-N • Windows 8



**499,-**

PL6TZN3N

## Alternate pc-systemen met het nieuwe Windows 8

Ontdek de Acht van ALTERNATE!

Ga naar www.alternate.nl/windows8

### ALTERNATE Mars P238

**Multimedia PC**

- Intel® Core™ i3-2130 processor (3,4 GHz) • 8 GB DDR3 geheugen • 1 TB harddisk • Intel® GMA HD2000 graphics • DVD-brander • Gigabit-LAN • G Data AntiVirus 2013 • Windows 8



**499,-**

### ALTERNATE Mercurius P238

**Multimedia PC**

- Intel® Core™ i5-3470 (3,2 GHz) • 120 GB SSD • 2 TB harddisk • 8 GB DDR3 geheugen • DVD-brander • Cardreader • Windows 8

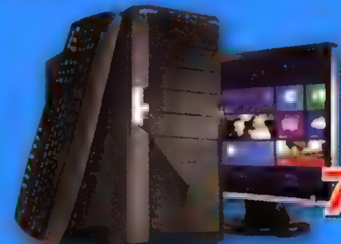


**649,-**

### ALTERNATE Pluto P238

**Multimedia PC**

- Intel® Core™ i5-3570 (3,4 GHz) • 120 GB SSD, 2 TB harddisk • 8 GB DDR3 geheugen • 2 GB DDR3 NVIDIA GeForce GT 640 • DVD-brander, cardreader • Windows 8



**799,-**

Prijzen zijn onder voorbehoud en inclusief 19% BTW. Druk- en zetfouten voorbehouden. Acties geldig t/m 30.11.2012 of op=op.

REVIEW VITA | PC | PS3 | XBOX 360

GOLD AWARD

# NEED FOR SPEED MOST WANTED

**Of we de subtitel Most Wanted ook letterlijk mogen nemen, zocht Ward voor jullie uit. Die gast heeft namelijk net een nieuwe auto en beweert daarmee sneller te zijn dan mede-Limburger Jos Verstappen in zijn hoogtijdagen.**


*Had ie nu maar een Mercedes-Benz SLR McLaren met vleugeldeuren.*

Ik zoef door de straten van Fairhaven in mijn Porsche 911. Check me gaan! Terwijl de politie me op de hielen zit, wordt er op hun radiokanaal druk gecommuniceerd over mijn rijgedrag. Ik drift ondertussen soepel op volle snelheid door een bocht, ontwijk glimlachend een versperring en een spijkermat, en neem vervolgens een schans om die dwaze dienders definitief af te schudden.

De actie in de open wereld van Need for Speed: Most Wanted is intens en dat voel je in elke race, uitdaging en achtervolging. Veel beter dan die suffe dagelijkse ritjes over de A2 waar ik netjes honderd moet rijden. Need for Speed is autorijden zoals je je dat in je fantasie verbeeldt. Niet realistisch dus en daardoor allesbehalve saai.

Hoe langer ik in Fairhaven rondrijd, hoe beter ik de buurt leer kennen en hoe beter de politie en die tjappies op het internet weten dat ze me te vrezen hebben!

## Pakken wat je pakken kan

In Need for Speed: Most Wanted hoef je gelukkig niet stapje voor stapje steeds snellere auto's vrij te spelen. Ik ben de laatste jaren in racegames net iets te vaak begonnen in een Daihatsu die niet eens de Cauberg in de mooiste provincie van Nederland op kon rijden.

In Most Wanted kun je gelijk plankgas knallen en dat voelde als een bevrijding. Alle auto's zijn vanaf het begin beschikbaar. Het enige probleem is dat je ze wel eerst moet vinden. Iedere auto heeft zijn eigen serie van vijf uitdagingen waarmee je unlocks voor die specifieke bolide vrijspeelt. De uitdagingen zijn helaas niet uniek


*Deze auto heeft Maarten ook! En dat rijgedrag komt me eveneens bekend voor.*


**weetje weetje**

*Het is niet heel vreemd dat Most Wanted duidelijke trekjes heeft van Burnout Paradise; beide spellen zijn gemaakt door Criterion Games.*


*Wist je dat er in België een tijdschrift bestaat dat alleen maar over patat gaat? De naam is Need for Friet.*



**weetje weetje**

*In totaal kun je 41 verschillende auto's vinden, aan 61 events deelnemen en door zo'n 156 reclameborden vliegen.*

voor iedere auto en zo nu en dan heb je dus wel even een déjà vu gevoel.

## Snelheidsduivels

De tien bruutste bakken in de game ga je niet zomaar vinden. Je krijgt ze alleen maar in de smiezen als je races wint, challenges voltooit, de politie afschudt of een tegenstander uitschakelt. Met de Speed Points die je hiermee verdient, kun je één voor één de tien bewezen snelheidsduivels uit Fairhaven met hun patserbak uitdagen. Versla je ze in een race (terwijl de politie in je nek hijgt) dan moet je ze vervolgens uitschakelen door ze van de weg te beuken. Zo sleep je hun auto in de wacht.

Een echt verhaal kent Most Wanted niet. Maar hé, het is er gelukkig ook niet met de haren bijgesleept.

## Autolog

Als EA de laatste jaren ergens in uitblinkt, dan is het wel in het invoeren van sociale elementen in games. Dan heb ik het niet over Twitter en Facebook, maar over Autolog en varianten hierop in SSX, Battlefield en FIFA. Dankzij Autolog worden de prestaties van je vrienden verwerkt in jouw game-ervaring en dat biedt extra uitdagingen.

Zo zijn er bijvoorbeeld door heel Fairhaven reclameborden verspreid. Rij je daar doorheen, dan verschijnt jouw avatar op dat reclamebord. Rijdt een vriend echter door het bord en maakt hij daarbij een hogere jump, dan zal zijn avatar op die plaats in jouw stad stralen.

Hetzelfde geldt voor Speed Points, tijden en Challenge Points. Zolang je mensen in je friendlist hebt die deze game ook spelen, strijd je niet alleen tegen de A.I., maar ook tegen je matties. Iets dat de game een stuk interessanter maakt.

Dat is natuurlijk allemaal te gek, maar speel je nooit online of heb je geen vrienden die deze game ook spelen, hou er dan wel rekening mee dat de races een stuk saaier worden.




Naast al deze uitdagingen om elkaar op te naaien, heeft Most Wanted ook een uitgebreide multiplayer mode. Daarin kun je tegen elkaar racen, maar ook party-achtige onderdelen spelen. Wie zet de hoogste score neer, wie rijdt het hardst, wie is als eerste op een bepaalde plaats in de stad, enzovoort.

Gecombineerd met Autolog heeft deze game dus een flinke replaywaarde.

## Plezier staat centraal

Het is vooral de fun en de intensiteit van het racen waarmee Most Wanted zich onderscheidt van de andere racegames die dit jaar zijn uitgekomen, al heeft het allemaal wel wat weg van een verkapte remake van Burnout Paradise, een topper waar veel racefans nog dagelijks met weemoed aan terugdenken.

Net zoals ik straks tuffend over de A2 regelmatig terug zal denken aan mijn uurtjes in Fairhaven. Ik zie het al voor me hoe ik zo'n lamlul in zijn dikke BMW die me arrogant rechts inhaalt, ga trakteren op een fikse take down of hoe ik de politie die me op de hielen zit superieur afschud.

Natuurlijk doe ik dat niet echt. Online mag ik dan wel een baas zijn, in het echt rij ik natuurlijk zoveel mogelijk rechts, hou ik me aan de maximum snelheid (bij het naderen van een flitspaal) en ga ik op in de grijze, grauwe massa. Gelukkig dat er games als Need for Speed: Most Wanted bestaan!

**"Tuffend over de A2 zal ik regelmatig terugdenken aan mijn uurtjes in Fairhaven."**




*Mijn vrouw kwam laatst thuis van haar werk; zei ze 'ik heb goed en slecht nieuws wat betreft de auto'. Ik vroeg om het goede nieuws. Zei ze: 'de airbags werken uitstekend'.*

**SCORE 90**

Need for Speed: Most Wanted is voor mij dé racer van 2012! Puur omdat iedere race en elke achtervolging intens is, en dankzij Autolog en de multiplayer is de game ook nog eens vreselijk verslavend!

**WARD**



Na vijftien uur ben je wel klaar met de singleplayer, maar dankzij Autolog en de multiplayer kun je dat gerust met drie vermenigvuldigen.

**50 UREN**



**BASICS**

RACEGAME
CRITERION GAMES / EA
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

# PU ON THE ROAD!

**Maand in BEELD**

Vorige maand was vrijwel de gehele redactie aanwezig in de Lido Club van het Holland Casino te Amsterdam ter gelegenheid van de launch van James Bond: 007 Legends. De dresscode was zwart/wit maar de mensen op deze foto's staan er gekleurd op, laat dat maar aan Ed over...

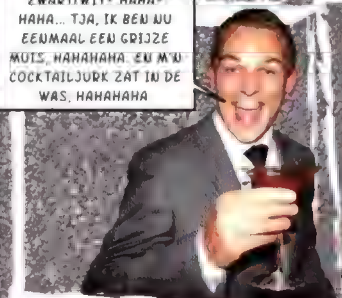


Het bewijs is geleverd: Maarten heeft ogen in z'n rug.



Bij dit soort chique feesten is het een goede traditie dat je ook een zwerver uit de buurt naar binnen laat.






Zes PU-redacteuren en een wannabe...











Geen tekstwolkje bij Maarten. Mocht niet van de James Bond Tegen het Vloeken.



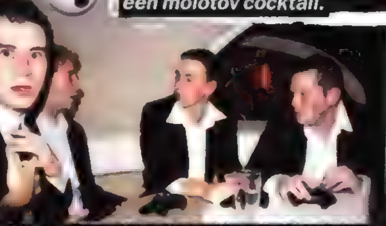
Wouter maakte natuurlijk een molotov cocktail.

SNAPUSHOTS









Wat? Was die zalm afkomstig uit de Griekse vestiging van de firma Foppen?!



Jan met twee biertjes... en een vijfdubbele jonge jenever voor Ed.









De dresscode zwart/wit werd tot in de kapsels doorgevoerd.

# THE UNFINISHED SWAN

GOLD AWARD


*Kun je bij deze bank je zwarte geld witwassen?*

**Freshman Florian begint z'n PU-carrière gedurfd, want welke dwaas geeft er nou bij z'n debuut een Gold Award aan een PSN-game? Okay, lef heeft ie dus, maar heeft de ex-koerier uit Soest ook verstand van games?**



The Unfinished Swan zou je kunnen omschrijven als een leuk jeugdboek vol magische momenten, ware het niet dat je al in het begin van de game als jong ventje je moeder verliest. Ze kon heel goed schilderen maar maakte haar schilderijen nooit af.
Het favoriete schilderij van haar zoontje is er een van een zwaan, en dat is ook het enige kunstwerk dat hij nog van haar heeft. Op een dag wordt het kereltje wakker en is de zwaan uit het schilderij verdwenen, en tegelijkertijd ziet hij in z'n kamer een deur die hij nog nooit had gezien. Hij loopt naar binnen en het avontuur begint.

## Klodder

The Unfinished Swan begint met een spierwit speelveld. De game wordt gespeeld in first-person view, maar dat heb je pas door op het moment dat je de eerste klodder zwarte verf gooit. Door het zwarte goedje kun je ineens de contouren van verschillende voorwerpen en muren zien, en zo ontstaat de wereld als het ware voor je ogen. Hoe meer verf je de wereld ingooit, hoe beter beeld je krijgt van de omgeving; je ontdekt in feite zelf je eigen speelwereld.
Je gaat op zoek naar de zwaan die uit je schilderij is verdwenen en af en toe krijg je middels goudkleurige voetstapjes subtiele hints waar het beest uithangt. Zo heb je nooit het gevoel compleet verdwaald door de wereld te lopen, maar het houdt de game wel lekker mysterieus. Waar ben je? Waar ga je naartoe? En vooral, waar is die verrekte zwaan nou?

## Verf wordt water

In latere levels verandert de gameplay volledig door de komst van schaduw. In de schaduw kun je namelijk wel alles zien en dat is maar goed ook als je de zwarte verf inruilt voor water. Met het water kan je planten laten groeien en zodra deze groot genoeg zijn, kun je ze beklimmen om zo door het level te klauteren.
In latere levels krijg je nog andere abilities, maar daar wil ik verder niks over verklappen. Je moet het allemaal zelf maar gaan meemaken, en me op m'n woord geloven als ik zeg dat het allemaal fantastisch is uitgewerkt.


*Florian is volgens mij zo enthousiast over deze game omdat ie vroeger als enige witte jongen op een zwarte school zat.*

**"Gameplay, verhaal en stijl blazen je volledig van je stoel."**



*Dit is het bijzondere kippenras dat je alleen maar tegenkomt in het restaurant van FC Kip.*

## Less is more

Het enige minpuntje dat aan The Unfinished Swan kleeft (pun intended), is dat het niet bepaald een lange game is. Na een uurtje of drie heb je alles wel gezien. De game kent wel enige replay value door het zoeken naar gekleurde ballonnen waarmee je kleine dingetjes kunt unlocken, maar dat voegt niet heel veel toe aan het geheel.
Toch ben ik blij dat ontwikkelaar Giant Sparrow de game niet geforceerd langer heeft proberen te maken door de boel eindeloos te rekken. Het is nu een fantastisch avontuur zonder al te veel poespas. Less is more is hier absoluut van toepassing.
The Unfinished Swan voelt als dat favoriete superspannende boek dat je moeder je altijd voorlas bij het slapen gaan. Dit moet je spelen!



**weetje • weetje**

*The Unfinished Swan wordt gemaakt door Giant Sparrow dat onderdeel is van SCE Santa Monica Studio, net zoals ontwikkelaar ThatGameCompany (Flow, Flower en The Journey) deel van dat bedrijf uitmaakt. Santa Monica heeft goud in handen!*

**SCORE 91**

The Unfinished Swan is verplichte kost voor iedereen die in een game wel eens wat anders wil beleven. De originele gameplay, het verhaal en de grafische stijl van de game blazen je volledig van je stoel en toveren gegarandeerd een smile op je gezicht!

FLORIAN



Na een uurtje of drie heb je alles ondergekliederd en hoop je dat ontwikkelaar Giant Sparrow stiekem al bezig is met deel twee.

3 UREN



**BASICS**

ADVENTURE
GIANT SPARROW / SANTA MONICA STUDIO
1 SPELER
OUT NOW


538
JINGLE
BALL 2012

# EPIC MICKEY

## THE POWER OF TWO







**Samuel wil graag een sidekick, want al zijn helden hebben er een. Mario heeft Luigi. Ratchet heeft Clank. Jak heeft Daxter. En zelfs Mickey Mouse bundelt in zijn nieuwe game z'n krachten met Oswald.**

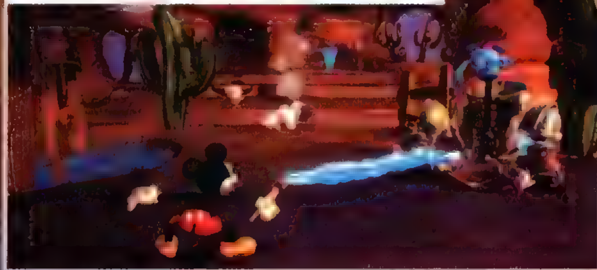
Epic Mickey: The Power of Two is niet alleen een kek springspelletje, het is ook het multiplatform vervolg op het Wii-exclusieve Epic Mickey.
Veel nieuws is er verder niet onder de zon, want The Power of Two speelt net als deel 1 en zelfs het verhaal is zo goed als identiek: Mickey moet een kwaadaardige professor verslaan en daarmee Wasteland redden van de ondergang.
Wasteland is de fictieve plek waar vergeten tekenfilmfiguren hun dagen slijten, maar (en dat zullen ze bij Disney vast niet geweten hebben) ook de naam van Neerlands grootste fetisjfeest. Elke keer als ik in de game uitspraken hoorde als 'You have been summoned to Wasteland, Mickey!', dan zag ik in mijn hoofd een in latex gehulde Mickey Mouse die voorover bukte en op de maat van slechte techno goed gezweept werd door een gasmaker dragende Goofy met tepelpiercings. Maar dat even terzijde.

### Helikopteroren

Epic Mickey 1 was best wel een teleurstelling. Warren 'Deus Ex' Spector stond weliswaar aan het hoofd van de ontwikkeling, maar wist er toch niet meer dan een matige platformer van te maken. De game probeerde zich van zijn tekenfilmachtige soortgenoten te onderscheiden door middel van een oppervlakkige verfkwast-gimmick, waarmee je delen van het level kon wissen of juist weer tevoorschijn kon 'schilderen'. Het was een

> **"Een verfkwast-gimmick die nauwelijks weet te imponeren."**

gimmick die niet bepaald goed uit de verf kwam (ha) omdat het de platformactie opbrak en er weinig denkwerk voor nodig was: overal een beetje verf spammen liet de speler al gauw zien wat de volgende stap moest zijn.
Ook was de game enorm duister, zowel qua sfeer als qua graphics, wat frappant genoeg afbreuk deed aan de Disney-nostalgie waar de game ook enigszins voor ging.
Epic Mickey 2 is in al die opzichten al een verbetering: de graphics zijn veel kleurrijker en gevarieerder, en de toevoeging van een tweede coöp-personage (Mickey's voorganger: Oswald the Rabbit) zorgt ervoor dat de puzzels iets meer variatie en diepgang kennen. Oswald heeft namelijk in plaats van een verfkwast, een afstandsbediening met elektrische krachten en vaardigheden zoals helikopteroren en boomerang-ledematen, wat hem stiekem leuker maakt om mee te spelen dan Mickey.



*Laatst probeerde iemand mij het verschil tussen verven en schilderen uit te leggen. Nou, dan ben je een rare kwast.*



*In deel 2 wordt duidelijk dat Mickey het liefst samen met mannen schildert. Hij komt als het ware uit de kwast.*

### Vroegah

Dit neemt echter niet weg dat The Power of Two uiteindelijk dezelfde zwaktes vertoont als zijn voorganger. De camera is koppig waardoor het daadwerkelijke geplatform een stuk minder leuk is dan het zou moeten zijn, en de game vertrouwt nog steeds te veel op het gehannes met de verfkwast, wat al snel gaat irriteren.
Het probeert elementen uit klassiekers als Super Mario Sunshine, Sonic & Knuckles en Rayman 3D te kopiëren, maar overtreft z'n voorbeelden nergens. Sterker nog, zelfs oude Mickey-games zoals het geweldige Mickey Mania (SNES, 1994) zijn hier superieur aan, omdat die durfden te vertrouwen op goede platformactie in plaats van een verfkwast-gimmick die nauwelijks weet te imponeren.
Begrijp me niet verkeerd, dit is een vermakelijk spelletje met een grote dosis Disney-charme, maar tijdens het spelen bleef continu het gevoel knagen dat deze game, net als Oswald the Rabbit, thuishoort in een wereld waar enkel verouderde en vergeten figuren wonen. Wasteland, dus. Gniffel.







*Net zoals in veel oude Disney-films wordt er in de tussenfilmpjes behoorlijk veel gezongen in plaats van gepraat. Hiermee is Epic Mickey Two deels een musical.*

**SCORE 64**

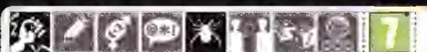
The Power of Two is een typisch vervolg: het verbetert een paar van de fouten van zijn voorganger, maar doet in grote lijnen nog steeds hetzelfde trucje. Leuk, maar een icoon als Mickey Mouse verdient beter. Mario and Sackboy are not impressed!

SAMUEL



Je kunt de game in zo'n twaalf uur uitspelen. Als je rustig aan doet en in je eentje speelt, kun je daar een paar uurtjes bovenop gooien.

**12 UREN**





**BASICS**

PLATFORMGAME
BLITZ GAMES / DISNEY
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

# FOOTBALL MANAGER 2013

**Net als PES en FIFA, vechten ook Football Manager en FIFA Manager jaarlijks een verbeten strijd uit. Alleen niet óp het veld, maar ernaast. Coach Graddus keek welke van de twee ditmaal met de prestigieuze prijs 'voetbalmanager van het jaar' aan de haal gaat!**

REVIEW
MAC PC

Nederland telt zestien miljoen bondscoaches. Weet jij het ook beter dan Louis van Gaal? Succes met solliciteren bij de KNVB! Gelukkig bieden Football Manager (FOM) en FIFA Manager (FIM) een alternatief voor de wannabe-toptrainer. Vergis je niet: dit soort games gaan veelal dieper dan de meest tactische RPG. Maar welke van de twee heeft zijn zaakjes nu het best op orde?
Om dat uit te vinden leg ik FOM 2013 en FIM 13 op vier cruciale aspecten langs de meetlat: presentatie, tactische diepgang, realisme en vernieuwing. Bij elke categorie vergelijk ik het niveau van de games met één van deze trainers:


Arrogant en controversieel, maar bovenal een vakman die exact weet wat hij doet.


Kroonprins van het trainersgilde. Veelbelovend, maar heeft ook nog het een en ander te leren.


Als coach van PEC Zwolle kun je beter niet te hoog van de toren blazen. Werk aan de winkel!

## PRESENTATIE

Trainers zijn tegenwoordig het uithangbord van hun club. Welke game presenteert zichzelf het best?

### FOOTBALL MANAGER 2013

Voor n00bs is FOM 2013 behoorlijk intimiderend. Het is browsen geblazen door honderden pagina's aan (boeiende) statistieken en opties. De game oogt daardoor wellicht als een PowerPoint-presentatie, maar houdt de stortvloed aan info knap genoeg wél overzichtelijk.
Helaas zijn de graphics van de 3D-matchengine nog altijd niet om over naar huis te schrijven. 'Functioneel' is het juiste woord.





### FIFA MANAGER 13

Van EA zijn we natuurlijk hoge productiewaarden gewend en ook FIM 13 oogt slick. Het is veel minder zakelijk dan FOM 2013, maar de geinige plaatjes, het kleurenpallet en de eenvoudige grafiekjes passen niet helemaal bij de keiharde wereld van het internationale topvoetbal. FIM voelt kiddy, een soort voetbalmanager meets The Sims.
De wedstrijd-engine ziet er dan wel weer prima uit.

## TACTISCHE DIEPGANG

'Elke trainer is zo goed als zijn spelersmateriaal', aldus voetbalgoeroe J. Derksen. Hoe ver reikt jouw invloed als keuzeheer in de twee games?

### FOOTBALL MANAGER 2013

Als Heerenveen-manager beleefde ik een middelmatig seizoen. Pas toen ik me écht in tegenstanders begon te verdiepen, besefte ik dat aanvallend voetbal met mijn trage centrale duo Kruiswijk/Zomer tegen snelle ploegen als Heracles en Ado zelfmoord was. Een tactiek die tegen het ene team perfect werkt, kan tegen het andere funest zijn. Freewheelen met één opstelling is er niet bij en zo hoort het ook!





### FIFA MANAGER 13

Aan de oppervlakte lijkt FIM 13 behoorlijk diep, maar de game valt op dit aspect toch door de mand. Nooit heb je het idee dat jouw tactische wijzigingen er écht toe doen. Dat ligt ook deels aan de magere feedback; die is bij lange na niet uitgebreid en gedetailleerd genoeg.
Waar je bij FOM 2013 direct merkt dat jouw beslissingen impact hebben, is dat in FIM 13 veel minder het geval.

SCORE **84**

**FOOTBALL MANAGER 2013** laat zien waarom de serie al jaren dé autoriteit op het gebied van voetbalmanagementgames is. De vernieuwingen zijn dan wel miniem en vooral leuk voor de 'casual', maar fok het. FOM 2013 heeft meer diepgang dan het middenveld van Barcelona.

GRADDUS



**Uren worden dagen, dagen worden weken, en weken worden maanden. Football Manager 2013 slokt je op en laat je niet meer los.**






**BASICS**
SPORTSIMULATIE
SPORTS INTERACTIVE / SEGA
1 - 32 SPELERS
OUT NOW

# S FIFA MANAGER 13

**REALISME**
Hoe realistisch is de spelersdatabase van de beide spellen? Werkt het transfersysteem? Zijn de uitslagen spot-on?

## FOOTBALL MANAGER 2013
Vijftig competities en een half miljoen gelicenseerde spelers en coaches; FOM 2013 is immens. Zelfs aan de meest obscure voetballers is aandacht besteed. Neem Attila Simon van het Hongaarse FC Paksi. Net als in real-life, is deze boomlange spits verrassend genoeg sterker over de grond dan door de lucht. Briljant! Het realisme komt eveneens tot uiting in de uitslagen en transfers. Benzema naar Ajax? Echt niet.




## FIFA MANAGER 13
Ook FIM 13 zit tjokvol content, maar vooral de mindere goden zijn generiek en minder waarheidsgetrouw. Ook op het gebied van transfers klopt er het een en ander niet. Zo kon ik met Ajax Kolo Touré van Manchester City aantrekken, iets wat in het echt noooooit zou gebeuren.
Het voelt dus alsof je een game aan het spelen bent. Prima, maar zeker niet op hetzelfde niveau als FOM.

## WHAT'S IN A NAME?
**Zowel Football Manager als FIFA Manager lagen ooit onder een andere naam in de schappen. Zo ging FOM door het leven als Championship Manager. Onenigheid met uitgever Eidos zorgde er echter voor dat ontwikkelaar Sports Interactive deze naam niet meer mocht gebruiken. De naamsverandering naar Football Manager bleek de developer niet te deren. De fans kochten de game massaal, terwijl Eidos' Championship Manager-spellen in de marge verdwenen.**
**FIFA Manager ging ooit door het leven als Total Club Manager. Om meer aan te sluiten bij de reguliere FIFA-serie, hernoemde EA hun managementgame in 2005 tot FIFA Manager.**


**weetje • weetje**
*De ontslaghamer is de vrees van elke voetbalcoach. Cultheld Aad 'Afkoopsom' de Mos vergaarde echter een fortuin met oprotpremies.*

**"Meer diepgang dan het middenveld van Barcelona"**


**weetje • weetje**
*In 2006 solliciteerde een Football Manager-speler op de vacante trainerspositie bij de Engelse club Middlesbrough. In real-life dus!*

**VERNIEUWING**
Voetbal is als sport voortdurend in beweging.
Goede managers hebben het vermogen zich aan te passen.

## FOOTBALL MANAGER 2013
Totale controle over tactiek, transfers en trainingsschema's is waar het in FOM 2013 om draait. De nieuwe, uitgeholde 'Classic Mode', waarin je randzaken aan assistenten overlaat, mist daarom meerwaarde. Leuk voor leunstoeltrainers, maar Sports Interactive had bijvoorbeeld beter de houterige interactie met spelers en media kunnen verbeteren.
Stilstand is achteruitgang en FOM moet uitkijken dat ze niet jaarlijks een veredelde add-on uitbrengen.




## FIFA MANAGER 13
EA Sports timmert met FIM aardig aan de weg. Wel vind ik dat de verbeteringen zich te veel op randzaken focussen. Kleinburgelijk leed en andere emotionele bull bewaren we wel voor The Sims. De basis van het spel moet een keer op de schop en dan vooral het tactische gedeelte.
Wat dan wel weer tof is, is dat spelerstatistieken en database gedurende het seizoen regelmatig ververst worden!

**SCORE 68**

**FIFA MANAGER 13** is een schizofreen spelletje; soms realistisch, op andere momenten arcade. Ik raad EA aan om de nadruk nóg meer op pure fun te leggen, want voetbaltechnisch gezien winnen ze het toch nooit van FOM. In de huidige vorm proeft FIM 13 te vaak als een slok Cola Light.

GRADDUS



FIFA Manager 13 speel je geen uren achter elkaar, daarvoor is het spel niet diep genoeg. Af en toe een paar wedstrijdjes werkt beter.

1 SEIZOEN




**BASICS**
SPORTSIMULATIE
BRIGHT FUTURE / EA SPORTS
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

EXTEND YOUR
# DOMINATION.




## THE NEW ROCCAT™ KONE XTD
### MAX CUSTOMIZATION GAMING MOUSE

Powered by an 8200DPI Pro-Aim R3 laser sensor, a 32-bit Turbo Core V2 72MHz ARM MCU processor, and the world's most advanced Tracking & Distance Control Unit – all built into the legendary ROCCAT™ Kone[+] design – the Kone XTD delivers the speed and accuracy you need for a new level of ownage on the battlefield. And thanks to Easy-Shift[+]™ technology that lets you double the functions of your buttons and scroll wheel, a customizable, multi-color, 4-LED lighting system with effects for superb atmospherics, the world's most advanced software for the ultimate in personalization, and the ROCCAT™ Titan Wheel – the new standard in scrolling – it's easy to see why the XTD is the most dominating Kone ever built.






consoleshop.nl bol.com GAME DISCOUNTER.COM NEDGAME www.nedgame.nl CD-ROM-LAND

# PROFESSOR LAYTON EN HET MASKER DER WONDEREN





**Je zou door al dat Wii U-geweld bijna vergeten dat Nintendo ook nog spellen voor de 3DS uitbrengt. Gelukkig wees Jurjen ons op het verschijnen van de nieuwe Layton, de eerste op de 3DS, die volgens hem in elk geval sprankelend en veelbelovend begint...**



*Ik kwam in het circus een clown tegen die sokken aanhad met schreeuwende kleuren. Hij zei me dat ie ze droeg zodat z'n voeten niet gingen slapen.*

De binnenkomst op het festival van Monte d'Or is duizelingwekkend. Letterlijk. Het 3D-effect in het openingsfilmpje van de nieuwe Layton is zo sterk dat ik de 3D-schuifknop meteen een stukje omlaag duw. Maar dan is het ook volop genieten van het feestelijke begin en de lekker brave dialogen tussen Luke, Emmy en de Professor, die dit keer als heuse 3D-modellen hun uitspraken met geanimeerde armpjes benadrukken.

En er zijn meer vernieuwingen. Je onderzoekt de 3D-omgevingen bijvoorbeeld door een vergrootglas eroverheen te bewegen en hier en daar in te zoomen. Nog spectaculairder: voordat het avontuur goed en wel is begonnen, achtervolgt de Professor op een paard een vliegende man door de driedimensionale straten van Monte d'Or. Het is de eerste realtime-3D-actiescène in de geschiedenis van de Layton-serie. Een serie waar ik trouwens een speciale relatie mee heb.

> **"Hopelijk blijkt Layton in deel zes een chick te zijn ."**

## Doos van Pandora

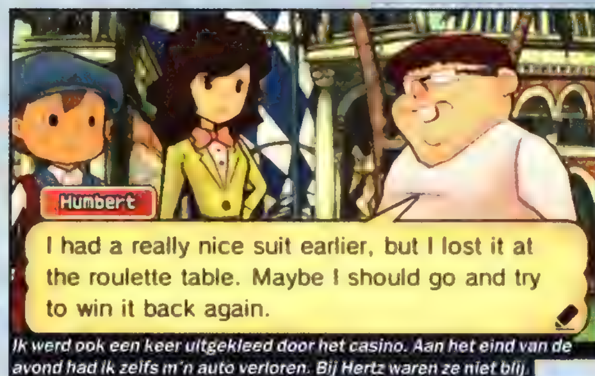
In 2009 werkte ik vier maanden lang aan de vertaling van Professor Layton en de Doos van Pandora. Binnen de muren van Nintendo of Europe in Frankfurt moest ik, samen met enkele collega's, tot de best mogelijke vertaling komen. Over elke onduidelijkheid in puzzels of verhaal werd vergaderd. Er ging een clubje van drie taaltesters over mijn Nederlandse vertaling heen. We hadden ook regelmatig contact met de ontwikkelaars van Level-5 in Japan.

Die zucht naar het hoogst haalbare en het oog voor detail zijn typerend voor de Layton-serie. Je ziet ze ook weer terug in dit 3DS-spel, bijvoorbeeld tijdens die paardenrace. Daarin wordt het 3D-effect subliem versterkt doordat de grond als een reusachtige koker onder het paard ronddraait. Tijdens de paardenrace voelt het spel nog écht nieuw en anders...




## Voorspelbaar

Helaas houdt dat gevoel van 'nieuw en anders' na de paardenrace in Masker der Wonderen niet lang stand. Verderop in het spel zitten nog wel wat realtime actiedingetjes, maar dat blijken uiteindelijk slechts verwaarloosbare intermezzo's in een spelverloop dat voorspelbaar begint te worden. Er gebeuren magische dingen in de stad, de Professor krijgt een brief van een oude bekende, er wordt wat in het verre verleden van Layton gespit, en uiteindelijk blijken de gebeurtenissen toch, nou ja, je zult het wel zien.




*Ik werd ook een keer uitgekleed door het casino. Aan het eind van de avond had ik zelfs m'n auto verloren. Bij Hertz waren ze niet blij.*



**weetje • weetje**

***Eind november verschijnt in Japan het crossover-avontuur Professor Layton vs. Ace Attorney voor de 3DS.***

Bij de puzzels krijg je af en toe iets driedimensionaals voorgeschoteld, maar de meeste spelen toch weer gewoon in het platte vlak. Er zijn drie minigames waar je in de loop van het avontuur steeds iets verder in komt. Je kent het wel.

Het is alsof je op een gemaskerd bal een mysterieuze nieuwe chick ontdekt die echter al halverwege de tweede dans haar masker laat vallen en een oude scharrel blijkt te zijn. Iemand die je al van binnen en buiten kent.

## Laatste

Professor Layton en het Masker der Wonderen is het vijfde spel in de Layton-serie. Ondertussen werkt Level-5 alweer aan de zesde, dat volgend jaar voor de 3DS zal verschijnen.

Ze beloven dat dit hun laatste wordt, en ik hoop dat ze woord houden. De kans om de serie op de Nintendo 3DS een werkelijk interessante reboot te geven heeft Level-5 in Masker der Wonderen in elk geval laten liggen, ondanks het veelbelovende begin.



**SCORE 60**

De kwaliteit is er nog steeds, maar de verrassingen zijn niet meer verrassend, de mysteries zijn niet meer mysterieus en de puzzels beginnen als werk te voelen. Hopelijk blijkt Layton in deel zes een chick te zijn, anders maak ik het uit.

**JURJEN**



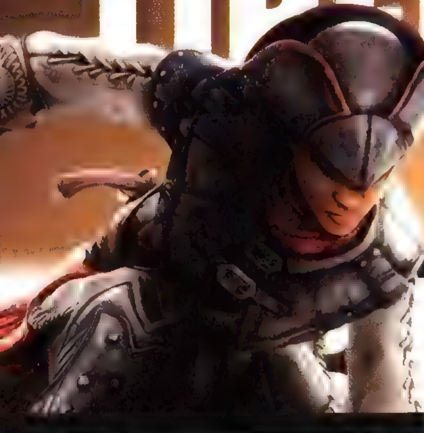
Voltooien van het avontuur kost je minstens tien uur, daarna krijg je een jaar lang dagelijkse puzzels.

**10+ UREN**



**BASICS**

PUZZELGAME
LEVEL-5 / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW




# ASSASSIN'S CREED LIBERATION

**Of Aveline dit nummer 'chick van de maand wordt' dat beslist ons aller Ed, maar wat Jan betreft, is Assassin's Creed: Liberation dé PS Vita-game van het jaar.**

VITA REVIEW

AC: Liberation werd de afgelopen maanden door steeds meer mensen als de 'musthave PS Vita-game van 2012' betiteld. Je kunt je echter afvragen of het hier een gevalletje 'in het land der blinden...' betreft of dat de game daadwerkelijk zo goed is. Gelukkig is dat laatste weldegelijk het geval. Toegegeven, er zijn tot nu toe maar weinig topgames uitgekomen voor de Vita, maar als Liberation één ding aantoont, is 't dat er heel veel mogelijk is met de handheld van Sony.

## Hitgirl

In Liberation volgen we Aveline de Grandpré; een half Franse, half Afrikaanse dame afkomstig uit een welgestelde familie. Ondanks haar bevoorrechte positie neemt Aveline het op voor de zwakkeren in de samenleving en tevens is ze fel tegenstander van de slavernij.
De speelwereld van de game bestaat onder andere uit New Orleans en de wildernis daar omheen, en biedt alle bekende AC-gameplay die je gewend bent. Dat is op zich al een feestje. Het is heerlijk om, in de palmen van je handen, sierlijk over de daken te rennen, de leap of faith uit te voeren, stealth kills te maken vanuit de bomen in het moeras en met tal van assassin-moves je vijanden bruut om te brengen.
Daarnaast is er ook veel nieuws te beleven in deze game. Nieuwe wapens als machete en blaaspijp geven de gameplay net weer een andere twist, maar groter is de impact van de vermommingen. Vermomd als dienstmeid of aristocrate beschik je over tal van moves die je als assassin niet hebt. Hierdoor krijgt de game wat Hitman-trekjes, en jullie hebben in Wouters verhaal al kunnen lezen dat dit een goed ding is.



**weetje • weetje**

*De verhalen van Connor en Aveline ontmoeten elkaar in AC: Liberation. Bezit je echter de PS Vita- én de PS 3-versie dan krijg je zelfs extra content. Zo kun je een missie op de PS Vita met Connor spelen en Aveline scoort Connors tomahawk als wapen.*







## Minpuntjes

De typische touch-besturing van de Vita voelt soms wat geforceerd (peddelen met je kano) soms intuïtief (zakkenrollen), maar het zorgt er ook voor dat de game af en toe wat te makkelijk wordt.
Maak je genoeg stealth kills dan bouw je de mogelijkheid op om chain kills te maken. Dan stopt de tijd, kies je twee, drie of vier vijanden en vervolgens maakt Aveline die bruut af. Het oogt spectaculair maar feitelijk doet de game het leukste werk voor je.
Nog een klein minpuntje is de levendigheid van de omgevingen, die een stuk achterblijft bij AC III. Op zich logisch, maar soms voelen de stad en het moeras wel erg leeg en kaal aan, terwijl de omvang van het gebied juist zo indrukwekkend is.

> **"Een heerlijke aanvulling op AC III."**

## Op eigen benen

Het knappe aan Liberation is dat ik als ervaren AC-speler meteen in het spel zat, en qua sfeer en gameplay daadwerkelijk het gevoel had van een volwaardige Assassin's Creed-beleving.
De PS Vita-versie van Rayman Origins toonde al aan dat Ubisoft in staat is een handheldervaring te bieden die niet of nauwelijks hoeft onder te doen voor die van zijn grote broer, en met Liberation schotelen ze je een game voor die fier op eigen benen kan staan met een hoofdrolspeelster die je al snel in je hart sluit.


*Nu de hoofdrol voor een vrouw is, kunnen we spreken van Assassin's Griet.*

**SCORE 85**

De eerste, echte, volwaardige Triple A portable spin-off van een grote Ubisoft-franchise is een feit. De game doet qua beleving niet of nauwelijks onder voor z'n grote broers. Een heerlijke aanvulling op AC III.

JAN



Als je de game helemaal uitpluist, kun je hier heel wat bus-, trein- en autoritjes een stuk mee veraangenamen.

13 UREN




**BASICS**

ACTION / SANDBOX
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

# PAPER MARIO

## STICKER STAR

3DS REVIEW

**Vroeger moest je jaren smachtend wachten op een nieuw Mario-spel, tegenwoordig krijg je ze als proppen papier in hoog tempo naar je kop gesmeten. Helemaal niet erg, vindt Jurjen. Zeker niet als het een nieuw deel in de onvolprezen Paper Mario-serie betreft.**

Het begon ooit met stickers. Daarna volgden bierflesjes met vreemde etiketten, Chewbacca-poppetjes, action figures van videogamefiguren, Game&-Watch-computertjes, Pokémon-kaartjes en beeldjes van mythologische figuren. Ik heb van alles verzameld in mijn leven, en ik zal wel niet de enige zijn. Gelukkig komt na een tijdje altijd een moment van bezinning, waarna ik de hele bende bij het grofvuil kieper of voor een habbekrats van de hand doe. Levensruimte is ook wat waard. Maar tegenwoordig spaar ik weer stickers. In een spel, welteverstaan.

### Een heus verhaal

Het spel begint met een prop papier. Ik moet op de A-knop blijven drukken om 'm stukje bij beetje open te vouwen. Eenmaal opengevouwen blijkt de prop papier Mario te zijn.

Ik ben altijd blij om Mario op het 3D-scherm van mijn 3DS te zien. Dat betekent namelijk dat er een zeldzaam goed spel in mijn 3DS zit. En dit keer geen sportding of platformer, maar een heus avonturenspel! Een lichtvoetig soort RPG zelfs, met een heus verhaal.

Het verhaal gaat als volgt: Bowser doet iets, waardoor de hele papieren wereld in de war raakt en overal stickers verschijnen! Meesterlijk! Dat geraffineerde literaire spel met sluimerende verwachtingen en thematische dynamiek! Zó knap bedacht allemaal!

Of, nou ja, dit flinterdunne verhaaltje is in elk geval een mooi excuus voor de opzet van het spel. En om weer eens met het sparen van stickers te beginnen.

### Therapie

Wie zich niet thuis voelt in het Mario-universum met zijn flinterdunne verhaaltjes en honderdduizend frivole verwijzingen naar zichzelf, heeft niets in Paper Mario: Sticker Star te zoeken.

Het voornaamste spelaanzicht is, net als in de Paper Mario van elf jaar geleden, een soort kijkdoos met platte, 'papieren' personages erin. Maar er wordt ook naar ouder spul verwezen.

Ja hoor, daar ga je weer, door een groene buis naar een ondergronds gebied waar je in 2D van platform naar platform springt. Het muziekje daarbij is hetzelfde als zevenentwintig jaar geleden, maar dan door een jazzcombo gespeeld.




**"Het kijkdoos-perspectief en het 3D-effect vormen een hemels huwelijk."**

Een diepe zucht met rollende ogen zou op zo'n moment absoluut gerechtvaardigd zijn, maar ik word er blij van. Therapie geprobeerd, helpt niet. En natuurlijk is Mario juist zo leuk omdat het dit soort nostalgie opwekkend recyclewerk combineert met geweldige nieuwe dingen.

### Stickers

De geweldige nieuwe dingen zijn dit keer stickers. Ze zitten overal. Zichtbaar en onzichtbaar. Mario kan ze van muren trekken, met zijn kop uit blokken beuken of met zijn hamer uit bomen slaan.

De meeste stickers kun je tijdens de beurt-voor-beurt-gevechten als acties gebruiken.



Een schoensticker wordt bijvoorbeeld een sprongaanval of je kiest de vuurbloemsticker om Mario vuurballen te laten smijten. Verweerde stickers leveren zwakkere aanvallen op, een glimmende sticker is goed voor een sterkere aanval.
Naast zeer gangbare stickers van paddenstoelen (vullen HP aan), hamers (laten je flinke klappen uitdelen) en schapenhamers (getroffen vijanden vallen in slaap) zijn er superzeldzame grote stickers te vinden die vijanden bijvoorbeeld compleet in stukken knippen of uit beeld blazen.
Hou er rekening mee dat elke sticker maar één keer gebruikt kan worden, en dat je sommige van die bijzondere plakkers echt nodig hebt voor het verslaan van eindbazen of oplossen van omgevingsproblemen.

## ALLE BALLEN VERZAMELEN!

In de review kun je lezen wat Jurjen in het verleden zoal verzameld heeft. Maar hoe zit dat met de andere redacteuren?
**Graddus:** Als snotneus had ik een redelijk grote stenenverzameling. Ik wilde zelfs een museum beginnen. Gelukkig ontdekte ik net op tijd videogames.
**Ed:** Ik spaarde Panini-voetbalplaatjes. Ik weet nog steeds wie ik als laatste moest hebben om mijn album in 1968 compleet te maken: Siem Tijm van AZ'67.
**Samuel:** Ik spaarde mineralen. Heb nog steeds een vrij grote collectie (edel)stenen in dozen liggen. Voor als de crisis écht toeslaat.
**Wouter:** Vroeger bewaarde ik mijn lege wietzakjes. Die verzameling werd na honderd stuks vrij verontrustend. Don't [illegible]
**Jan:** Ik spaarde smurfen, ik had er wel honderd. Daarnaast spaarde ik postzegels en jokers uit kaartspellen. Jokers, ja. Wat kijk je nou raar?
**Ward:** Ik begon ooit met het verzamelen van haaientanden, flippo's, voetbalplaatjes en bierviltjes. Heb het nooit langer dan een week volgehouden.
**JJ:** Stripboeken, soldaatjes, dinky toys, voetbalplaatjes, bierflesjes (leeg) en vrouwen (liefst ook leeg).
**Maarten:** Ik spaarde blikjes frisdrank. Niet om te drinken; ik wilde gewoon alle merken hebben. Gelukkig ben ik op tijd gestopt, want er bleken best veel merken te zijn.



*Brrrr. Die Engerd doet me denken aan m'n eerste vrouw. Die noem ik ook wel m'n heksgenote.*




## Hebberig

Je kunt waar je ook bent op de Y-knop drukken voor een bijzondere actie genaamd Paperisation, wat erop neerkomt dat de wereld zo plat als een ansichtkaart wordt, en her en der stippellijnkaders verschijnen waar je stickers in kunt plakken. Zo kun je bijvoorbeeld een willekeurige sticker plakken op een blazende buis, zodat Mario niet langer wordt weggeblazen. Of je plakt de sticker van een trompet bij een slapende rups om hem te wekken.
Met deze mogelijkheden in je achterhoofd, ga je de omgevingen heel anders bekijken. En je wordt er hebberig van. Stickers zijn macht in dit spel. De onderzoeksgeest, het verzamelinstinct en de zucht naar macht slaan tegelijk toe. En dus ga je zoeken.






*Als ik door een woestijn moest reizen, zou ik altijd een autoportier meenemen. Kun je het raampje opendoen als het heel warm wordt.*

Wie ernaar zoekt, vindt overal onzichtbare blokken, geheime kamertjes en gaten in achtergronden die leiden naar spannende plekjes met supercoole stickers. Je kunt met bepaalde voorwerpen ook bepaalde dingen doen om er speciale stickers van te maken.
Dit is in alle opzichten een gelaagd spel.

## Wereldkaart

In tegenstelling tot wat we gewend zijn van Paper Mario is er dit keer geen sprake van een doorlopende spelwereld maar van genummerde levels op een wereldkaart. Dat pakt goed uit. Na het begin in het stadje Decalburg kun je kiezen om gewoon verder te gaan met level 1-1, maar liggen de wegen naar 3-1 in het bos en 2-1 in de woestijn ook al open. Niet dat je daar meteen al ver in kunt doordringen, maar omdat je op een gegeven moment toch best veel moet/wil backtracken, voelt zo'n overzichtelijke, vlot navigeerbare wereld best comfortabel, zeker voor relatief kortdurende sessies op een handheld.
Sowieso voelt deze eerste portable Paper Mario zich prima thuis op de 3DS. Het kijkdoosperspectief en het 3D-effect vormen een hemels huwelijk. De optie om stickers met tikken op het touchscreen te kiezen, is handig. En door de heldere icoontjes en kleurcoderingen op de wereldkaart zie je na een onderbreking meteen weer waar je verder moet gaan.

## Zwakste punt

Het zwakste punt van deze Paper Mario vind ik de gevechten met kleine vijanden. Die gevechten zijn zelden uitdagend en in elk geval veel minder strategisch en gevarieerd dan in de voorgangers. Omdat je dit keer geen ervaringspunten verzamelt maar 'groeit' door steeds sterkere stickers te verzamelen, wordt het aangaan van die gevechten na een paar uur dan ook een nogal overbodige, weinig voldoening schenkende mogelijkheid, die je liever ontwijkt.
In het grote geheel der dingen is dit geen Paper Mario die je uit je schoenen blaast. Het is een slimme variant op de Paper-formule. Eentje die mikt op onze diepste instincten, aan alle kanten vermaakt met spitsvondige details en hier en daar wat innoveert, maar nergens zo bijzonder wordt als de vorige Paper Mario. Je weet wel, die ene op de Wii waarin je het complete spelperspectief met één druk op de knop tussen 2D en 3D kon laten wisselen. Daarmee vergeleken valt deze stickerverzamelaar toch een beetje in het niet.



**SCORE 87**

Hij is nét iets minder goed dan de vorige drie Paper Mario-spellen en Bowser's Inside Story, maar Sticker Star is beter dan Mario & Luigi: Partners in Time. Als liefhebber van Mario's diepere avonturen mag dit spel in elk geval niet In je verzameling ontbreken.

JURJEN



Uitgespeeld in zeventien uur.

**17 UREN**




**BASICS**

ADVENTURE
INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO
1 SPELER
7 DECEMBER 2012



# FABLE JOURNEY



**Jan is teleurgesteld. Niet omdat Fable: The Journey een Kinect-game is, maar omdat deze game in potentie de ultieme Fable-game had kunnen zijn maar dat niet is geworden.**

Ik voel me een beetje vies. Twee E3's geleden liet Peter Molyneux mij een handtekening zetten op de muur van een presentatiekamertje. Samen met die van mij stonden er nog meer handtekeningen van andere journalisten. Als je je handtekening op die muur had gezet, dan dacht je niet langer dat F:TJ on-rails zou zijn. Ik dacht dat toen oprecht.

Maar Molyneux heeft wel vaker dingen beloofd die hij niet waar kon maken. F:TJ is, zo blijkt nu, volledig on rails! Het is House of The Dead meets Fable en in plaats van kogels heb je magie. Dat kán een leuke en sfeervolle game opleveren, maar lieg er dan niet over!

## Smullen geblazen

Sfeervol is F:TJ absoluut. Sterker, dit is misschien wel de mooiste uitwerking van Albion ooit. De vergezichten wanneer je op de bok van je huifkar zit en je paard aanspoort tot galopperen, de creepy kerkers met prachtige lichteffecten, de fraaie confrontaties met vijanden, de cartooneske typische Fable-vormgeving... qua beelden en ontwerp is dit smullen geblazen en alleen daarom al is het een feest om in F:TJ rond te dolen.

Hetzelfde kan gezegd worden over de typisch Britse sfeer van de game. Het is humor waar je van moet houden, maar de grappen zijn weer scherp en to the point. Hetzelfde geldt voor de prestatie van de stemacteurs waarbij Zoë Wanmaker, Ziener Theresa opnieuw onder haar hoede neemt en dat met verve doet.

## Frustrerend

Tegelijkertijd frustreert en verveelt dit vierde Fable-avontuur. In de huid van zigeuner Gabriel tover je er lustig op los om Albion en Theresa te redden, maar verder doe je niet veel meer dan paardrijden, magisch knokken, uitrusten en je paard aaien.

De game is zo rechtlijnig als de opvattingen van de SGP en dat gaat storen. Juist omdat Albion zo mooi, sfeervol en magisch oogt, wil je van je huifkar afstappen en de wijde wereld intrekken. Maar dat mag deze keer dus niet!

## Kinect

Spelen doe je met Kinect en dat functioneert redelijk stabiel, maar het gaat allemaal nog steeds niet perfect. Het toveren met twee handen, waarmee je ook verschillende spreuken combineert, werkt soms wel en soms niet. En dat 'niet' dat kan gewoon niet meer. Zeker als je belaagd wordt door meerdere vijanden en Kinect niet snapt wat voor magie je wil toepassen. Het spel verdoezelt die onnauwkeurigheid van Kinect op zich best aardig, waardoor je altijd wel iets leuks uit je handen tovert, maar het gevoel totale controle te hebben over je toverkunsten is er niet.

Bovendien heb ik van meerdere collega-journalisten gehoord dat ze de game niet goed geconfigureerd kregen, maar goed, ik ga in deze af op mijn eigen ervaring.

Kort gezegd; Kinect werkt vaker wel dan niet maar is nog steeds verre van perfect. Toch heb ik de game uitgespeeld en heb ik er van genoten. De Fable-sfeer is absoluut aanwezig maar hier zat echt zoveel meer in. Eeuwig zonde!

**"De game is zo rechtlijnig als de opvattingen van de SGP."**



*Dit grietje heeft een enorm trauma opgelopen in haar jeugd omdat haar moeder zich altijd eerst moest bezuipen voor ze haar borstvoeding durfde te geven.*




*Deze libelle heet Linda. Zou wel een grappige Story zijn als je samen met je Vriendin in het Weekend een Libelle die Linda heet op een Margriet ziet zitten.*



**SCORE 69**

Fable: The Journey heeft veel elementen die liefhebbers van de serie zullen waarderen, maar is te herhalend en te onnauwkeurig om echt te schitteren. Op naar Fable 4, en dan gewoon weer zonder Kinect aub.

JAN



Als je de game uitspeelt, en dan doe je niet in één ruk, ben je een weekendje bezig. De replay waarde is nihil.

12 UREN



**BASICS**

ACTION-ADVENTURE
LIONHEAD / MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW


JUST
SLAM HARDER!
WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM
POWER TO THE BEAT

# TOP TIEN LULLIGE GAME-ACCESSOIRES

**Game-accessoires zijn heel soms handig, meestal overbodig en niet zelden volstrekt ridicuul. Je mag zelf bepalen in welke categorie de volgende tien stukken plastic thuishoren.**

## 1 KONAMI LASERSCOPE

Je moest door het glaasje naar je doelwit in Zapper-gestuurde NES-spellen kijken, en dan 'Fire!' roepen. Helaas reageerde het ding ook op elk ander geluid.



## 2 Wii CAR ADAPTER

Sommige accessoires zijn niet gewoon stupide maar zelfs levensgevaarlijk. Zoals deze adapter waarmee je je Wii aan kunt sluiten op de sigarettenaansteker van je auto. Zodat je tijdens saaie autoritten even lekker Wii Tennis kan spelen.




## 3 SEGA ACTIVATOR

Sega liep in 1993 ver vooruit op motion controls met de Activator, een ring die je bewegingen registreerde. Helaas te onnauwkeurig om ook maar enige progressie te kunnen boeken in de games die het apparaat ondersteunt.




## 4 GAME BOAT

Een opblaasbare rubberboot om een van de games in Kinect Adventures mee te 'besturen'. Een opblaasbare rubberboot. Rubberboot.



## 5 R-ZONE

De R-Zone van Tiger projecteerde de spellen op een doorzichtig glaasje dat was bevestigd aan een haarband en voor je ogen bungelde. Het verbaast ons nog steeds dat dit geen enorm succes is geworden.




## 6 NINTENDO POWER GLOVE

Wat moet je met een gamepad als je ook een handschoen kunt dragen met een shitload aan overbodige kutknoppen?




## 7 Wii BOWLING BALL

De Wii Bowling Ball. Hoogstwaarschijnlijk ontwikkeld door de Taliban.



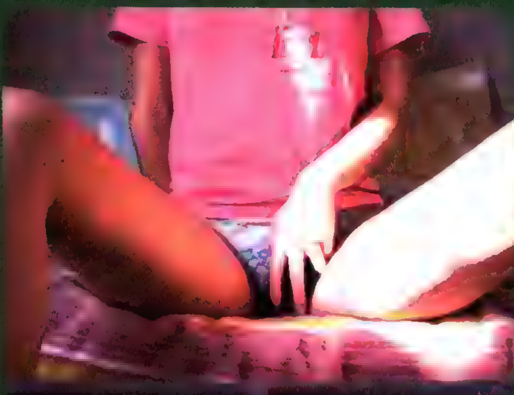
## 8 TOP RIDER

Dat ding tussen mijn benen? Dat is een opblaasbare motorfiets waarmee ik mijn crappy motorracespel bestuur. Waarom kijk je zo raar?



## 9 REZ TRANCE VIBRATOR

De Rez Trance Vibrator trilde op de maat van de muziek. Je kon hem onder je voet leggen voor een extra sensatie tijdens het spelen van dit geweldige muziekspel. Sommige gebruikers hadden andere ideeën.



## 10 ATARI MINDLINK

Reeds in 1984 schiep Atari de mogelijkheid om spellen met je hersenen te besturen. Of eigenlijk: met de rimpelingen in je hoofd die ontstaan als je fronst of verbaasd kijkt. Wat een crap.



# Ook IN DE WINKELS

**Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit genoeg ruimte om álle nieuwe spellen te behandelen. Op deze pagina's pakken we toch nog mooi effe vier recente games mee die in het reguliere reviewgedeelte van dit nummer niet aan bod kwamen.**

Deze maand werd de selectie voor jullie samengesteld door Samuel, Wouter en Jan.

## 1 SKYLANDERS: GIANTS

3DS | Wii | Wii U | PS3 | XBOX 360

*'Gitaren eruit, poppetjes erin', moeten ze bij Activision gedacht hebben. Skylanders was in 2011 een schot in de roos en de poppetjes vlogen de winkels uit. Een jaar later speelde Jan het 'reusachtige' vervolg Skylanders: Giants.*

De figurines die bij Skylanders: Giants horen, zijn weer van hoge kwaliteit, en dat geldt zowel voor de nieuwe serie Skylanders als de Reuzen die ruim twee keer zo groot zijn. Met de Giants worden ook enkele nieuwe spelelementen geïntroduceerd en krijgen we wat verse minigames te spelen, maar verder lijkt de game verdacht veel op zijn voorganger. Nog steeds reis je naar allerlei locaties om voorwerpen te zoeken, onderweg vijanden wegschietend en beukend. De Reuzen-figurines zijn een stuk sterker waardoor de gameplay nog makkelijker wordt. Bovendien kunnen ze gaten in vloeren rammen, rotsen optillen dan wel verbrijzelen en zwevende eilanden naar zich toe trekken, waardoor je nog meer loot vindt waarmee je je Skylanders verfraait en hun powers vergroot. Het werkt verslavend, maar het wordt nu toch wel tijd dat Activision de serie met een volgend deel een rebirth geeft.

**JAN — SCORE 76**

Skylanders: Giants is de even voorspelbare als genietbare sequel voor de jongere gamer. Een wat veilig maar desalniettemin geslaagd vervolg dat ongetwijfeld opnieuw de winkels uit zal vliegen.



## SILENT HILL: BOOK OF MEMORIES 2

VITA



*Iedereen wil scoren en de wereld is chicken, dus horror is niet meer hot. Resident Evil 6 is daarom een shooter geworden en ook Dead Space 3 leek tot voor kort hetzelfde lot beschoren. Wouter bekijkt wat er van Silent Hill is geworden.*

Laten we eerlijk zijn; Konami weet al jaren niet meer wat ze met het mistige dorpje Silent Hill aanmoeten. De laatste twee delen op de grote consoles zijn gemaakt door vrij onervaren ontwikkelaars, zo van 'laat die gasten het maar proberen', wat resulteerde in weinig wereldschokkende semi-thrillers. Op de Wii en de PSP werd nog wel wat geëxperimenteerd, maar die (dappere, maar weinig indrukwekkende) pogingen zijn nog briljant vergeleken met wat er nu op de Vita geflikkerd wordt. Want als je een actie-RPG maakt waarin de actie COMPLEET onboeiend is, dan heb je het volgens mij niet helemaal begrepen. In een wanhopige poging de saaiheid die vervolgens ontstaat te bestrijden, wordt er met onnodige spelelementen en statistieken geklooid die je zonder problemen ogenblikkelijk kunt vergeten. Laten we het al helemaal niet hebben over de puzzels en de eindbazen; die zijn even ongeïnspireerd als het refrein van een Wolter Kroes-nummer.

**WOUTER — SCORE 37**

Silent Hill draaide ooit om het fucken met de speler z'n emoties. Wayforward heeft er met Book of Memories voor gezorgd dat de serie nu draait om het fucken met de speler z'n geduld.

3DS

## ROLLERCOASTER TYCOON 3D 3

*De langzame spanningsopbouw wanneer je met je karretje naar boven gaat, die harde drop naar beneden, over de kop gaan, de wind in je gezicht, leedvermaak om de gillende wijven achter je... Achtbanen; Samuel vindt ze te gek.*

Ik snap dat het leuk kan zijn om zelf een achtbaan te ontwerpen en te zien hoe virtuele mensjes ervan genieten, maar het belangrijkste, daadwerkelijk de rit meemaken, ontbreekt. Ik pestte mijn vader daar vroeger ook mee, toen hij de allereerste Rollercoaster Tycoon speelde op zijn PC.
Dik tien jaar later speel ik een nieuwe, draagbare versie op mijn 3DS. En ik moet toegeven; het is best bevredigend om zelf een achtbaan te creëren en te zien dat 'mensen' er gillend in- en uitstappen. En wanneer je saldo omhoogschiet na het bouwen van je nieuwste attractie, dan zorgt dat voor de nodige dosis dopamine in je hersenen.
Toch heb ik deze 3DS-versie niet lang gespeeld. De besturing voelt onlogisch en beperkend, en ik kan mijn achtbanen niet eens van kleur veranderen of een naam geven. En waar is de wildwaterbaan?! Ik denk dat ik maar even een oude PC-versie opgraaf.

$1001479

De eerste handheld-versie van deze populaire PC-franchise is behoorlijk degelijk, totdat je de diepte in wil en je opeens beseft dat het behoorlijk wat functionaliteit mist. Het 3D-effect is best leuk, dat dan weer wel.

SCORE 55

SAMUEL

PC

HOOGSTE SCORE

## 4 COMMAND & CONQUER: THE ULTIMATE COLLECTION

***Command & Conquer gaat voortaan door als Free To Play-franchise, maar niet voordat we nog één keer terugblikken op het roemrijke verleden van misschien wel de leukste RTS-serie ooit gemaakt, aldus Jan.***

De Command & Conquer-serie is van groot belang geweest voor het RTS-genre, en moet vooral geprezen worden om het feit dat de games ook leuk zijn voor mensen die normaal gesproken strategiespellen te moeilijk vinden. C&C-games zijn laagdrempelig, humoristisch (check de hilarische tussenfilmpjes) en kennen een meesterlijke multiplayer.
Deze Ultimate Collection is dan ook een heerlijke trip down memory lane waarbij je onder andere de hele geschiedenis tussen Nod en GDI opnieuw beleeft.
De collectie bestaat uit alle C&C-games die ooit verschenen zijn, inclusief add-ons, verdeeld over de Tiberium-, Red Alert- en Generals-reeks. Ook de spin-off shooter Command & Conquer: Renegade uit 2002 is van de partij. Hier heb je dagen, weken, zo niet maanden plezier van.
Leuk extraatje: wanneer je deze verzamelaar in huis haalt, krijg je toegang tot de early bèta van BioWare's F2P gloednieuwe Command & Conquer-game die ergens in 2013 zal verschijnen. Kane lives!

SCORE 82

Voor nog geen dertig euro haal je zeventien(!) C&C-games in huis. Een topcollectie van een serie die iedere zichzelf respecterende gamer met historisch besef in zijn bezit zou moeten hebben.

JAN

# INFORMATIQUE

méér dan alleen computers

## *Onovertroffen stabiliteit en prestaties*

**inGamer PC systemen zijn krachtig en altijd uitgerust met moderne hardware**

### inGamer Level:20

- Intel Core i5-3570K 3.40GHz processor
- NVIDIA GeForce GTX 660 2GB videokaart
- Corsair Hydro Series H70 processorkoeler
- 60GB SSD • 1000GB harddisk
- 8GB DDR3 geheugen
- DVD±RW Dual Layer brander
- USB 3.0 • Gigabit LAN
- HD audio • HDMI • eSATA
- Windows 7 Home Premium

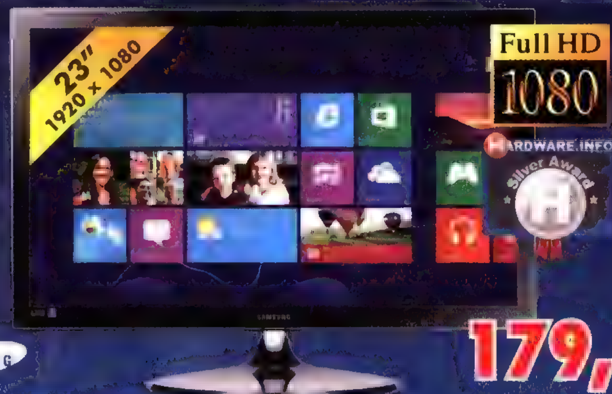
**1199,-**

intel inside CORE i5 · NVIDIA GEFORCE · SSD storage

INFORMATIQUE

www.informatique.nl/PC

HDMI · eSATA · USB 3.0 · GLAN




SAMSUNG

**179,-**

### Samsung S23B550V

- 23" (1920x1080px) LED monitor • Responstijd: 2 ms • Contrastratio: 1000:1
- Helderheid: 250 cd/m² • Kijkhoek (horz./vert.): 170° / 160° • Ingebouwde 5W speakers
- HDMI en D-Sub aansluiting • **www.inmformatique.nl/526405**




msi NOTEBOOK

**1099,-**

### MSI GE60 OND-406NL

- Intel Core i5-3210M 2.50GHz processor • NVIDIA GeForce GTX 660M 1GB videokaart
- 750GB harddisk • 6GB DDR3 geheugen • DVD±RW DL brander • USB 3.0 • Bluetooth
- Gigabit LAN • Cardreader • HDMI • Windows 8 • **www.informatique.nl/560910**




intel

**159,-**

### Intel 330 Series SSD

- 2.5" Solid-State Drive • Opslagcapaciteit 240GB
- 33.000 IOPS • Lees- en schrijfsnelheid: 500/450MB/s
- SATA III • **www.informatique.nl/Intel330**




ASUS

**259,95**

### Asus GeForce GTX 660

- NVIDIA GTX 660 • 2GB GDDR5 geheugen • SLI ready
- Super Alloy Power • PCIE 3.0 • 2x HDMI en DVI
- DirectCU II • **www.informatique.nl/GTX660**




Seagate

**129,95**

### Seagate Barracuda

- 3.5" Harddisk • Opslagcapaciteit 3000GB
- 7200 rpm • 64MB cache geheugen • SATA III
- **www.informatique.nl/Barracuda**

Alle genoemde prijzen zijn in euro's, inclusief BTW, onder voorbehoud en kunnen wijzigen als gevolg van marktontwikkeling of dollarkoers. Afbeeldingen dienen ter illustratie en kunnen afwijken van het geleverde product. Druk- en zetfouten voorbehouden.

**Contactgegevens**
- Braillestraat 20 • 2652 XV Berkel en Rodenrijs
- Tel: 010 - 51 91 666 • Fax: 010 - 51 91 661
- Email: verkoop@informatique.nl

**Openingstijden**
Ma. - Wo.: 09:00 - 18:00
Do. - Vr.: 09:00 - 21:00
Zaterdag: 09:00 - 17:00

**www.informatique.nl**

méér dan alleen computers

Hmmm...

# Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

**Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?**

## FOREVER LOST: EPISODE 1

SCORE: 4 sterren — 1 SPELER



€ 2,39

Je wordt in een gekkenhuis gestopt. In de isoleercel ontdek je een vlek op de vloer. Je tikt erop. 'Looks like urine. It stinks in here.' Dat soort dingen.
Wat dit spel van klassieke point & click adventures onderscheidt, zijn de veel lagere moeilijkheidsgraad en enkele moderne snufjes. Zo kun je bijvoorbeeld een foto maken van elke omgeving en elk voorwerp; je hebt dus geen pen en papier nodig om codes en raadselachtige schrijfsels aan je dossier toe te voegen. Wat moderne snufjes betreft: in de wachtkamer ligt een iPad waarop je een Zelda-achtig spel kunt spelen. En je kunt in dat spel ook weer foto's maken. Gekkenhuis.

iOS

## LA-MULANA

SCORE: 5 sterren — 1 SPELER



1000 Wii PUNTEN

Vroeger was alles beter. Spellen draaiden niet om fancy graphics en realisme maar om skills, speurwerk en vindingrijkheid. Ouwe bromberen die zich in dit soort uitspraken herkennen, kunnen dit jaar na Spelunky meteen verder met La-Mulana. De vergelijking met Spelunky maken we niet voor niets, ook in La-Mulana spring je met een Indiana Jones-achtige schattenjager door 2D-grottenstelsels en zul je vele doden sterven om met kabouterstapjes te vorderen. In tegenstelling tot Spelunky is La-Mulana echter niet in levels verdeeld; je ploetert je Metroid-style een weg door één gigantische spelwereld waarin je power-ups vindt die nieuwe wegen openen. Nou ouwe brombeer, waar wacht je nog op?

WiiWARE

## LIBERATION MAIDEN

SCORE: 2 sterren — 1 SPELER




€ 7,99

Bij Suda51 weet je nooit precies wat je krijgt. Al is het meestal lekker ruig en bizar. Nadat we demonische baby's aardbeien voerden in Shadows of the Damned en met een cheerleader zombies doorzaagden in Lollipop Chainsaw, blijkt Liberation Maiden echter een tamelijk braaf en arcady vlieg-en-schietspelletje dat je moet zoeken in de richting van Star Fox, Rez en Kid Icarus Uprising. Okay, je speelt dan wel met een chick in een mech die in tussenfilmpjes roept dat ze de tweede president van New Japan is, maar dat is slechts verhaal, geen gameplay. De gameplay van Liberation Maiden is... Degelijk. Prima. Alleraardigst. Beetje ouderwets, misschien.
Hij blijft verrassen, die Suda.

3DSWARE

# HELL YEAH! WRATH OF THE DEAD RABBIT

SCORE




① SPELER

Ken je van die lui die zó hard grappig proberen te zijn, dat ze er alleen maar in slagen om je danig te irriteren? Nou, dit dooie konijn is er zo een.
Het begint al met het verhaal waarin een konijnenskelet dat de heerser van de hel is, gesnapt wordt in bad met een rubberen eendje en dan de honderd monsters die hem in deze kwetsbare pose gezien hebben moet doden om z'n imago intact te houden. Dat is natuurlijk HILARISCH! Nee, niet echt.
En de redelijk frustrerend oneerlijke platformactie, die nog net gered wordt door lichtelijk geinige minigames als het op de eindbazen aankomt, is ook niet grappig.

XBLA

# JET SET RADIO

SCORE




① SPELER

KLINGEL! Dat is het geluid van een jeugdherinnering die in scherven valt.
Jet Set Radio, een van de eerste cell shaded games ooit, was op de Dreamcast een geniaal spel: funky, fris en ongekend origineel. Swingende dudes en dudettes skaten in deze semi-sandbox game door een flashy Tokyo, terwijl ze de stad onderspuiten met graffiti om zo, achtervolgd door schreeuwende coppers, wijken over te nemen van rivaliserende bendes.
Nu, dertien jaar later, blijkt echter dat de besturing zo tandvermalend onnauwkeurig is, dat het briljante concept compleet in duigen valt. Een tragedie zo treurig als een puppypogrom.

XBLA

# REALMS OF ANCIENT WAR

SCORE




① SPELER

Lees nevenstaande titel en probeer je daarbij een game voor te stellen.
JA!!! Je zit verdomd dicht in de buurt! Deze isometric view dungeon crawler is namelijk zo schaamteloos generiek dat je aan het begin moet kiezen uit een warrior, mage of vrouwelijke rogue, waarna je overgaat tot een half uur skeletten en spinnen pletten. Beetje looten, eindbaasje hier en daar en een verhaal dat uitgebeeld wordt in schilderachtige panelen, alleen dan met ontoepasselijk debiel bewegende elementen erin, zoals raar rondstuiterende trollen. Heel apart.
Hoe dan ook; het is verbazingwekkend hoe fantasieloos fantasy kan zijn. Nog steeds beter dan Dungeon Siege 3, trouwens...

XBLA / PSN

# NIGHTS INTO DREAMS...

SCORE




① SPELER

Midden jaren negentig stelden de mannen van Sonic Team zich voor hoe een vliegend, Sonic-achtig personage door 3D-omgevingen zou bewegen, en dat is uiteindelijk Nights geworden.
Tegenwoordig zijn 3D-omgevingen natuurlijk niets nieuws meer, maar Nights blijft een interessant spel met lekker felle kleuren en blije Sega-muziekjes. Toch is het ook een beperkt spel: je vliegt meestal door een 2D-vlak, moet steeds dezelfde dingen doen, en ook al wordt het spel in HD getoond, door de pop-up en blokkige modellen oogt het spel gedateerd.
Leuk als relikwie uit vervlogen tijden, maar eigenlijk heeft Nights niet zoveel in 2012 te zoeken.

PC / PSN / XBLA

# QUIZT JE DAT?



## DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

**Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!**

**prijsvraag@powerunlimited.nl**

**1** Door wie is de stem van Connor in Assassin's Creed III ingesproken?
A) Een Native American
B) Nolan North
C) Judeska

**2** Welke Bond-film maakt deel uit van de 007 Legends-game?
A) Golddigger
B) The Man with the Golden Dick
C) Moonraker

**3** Wat moet je volgens Florian ooit in je leven gezien hebben?
A) Piramides
B) De film 'The Ghost in the Invisible Bikini'
C) Een zwangere dwergchimpansee op ski's

**4** Ward is in zijn nieuwe auto sneller dan...?
A) Z'n schoonmoeder in haar blauwe Daewoo Kalos 1.4 Spirit
B) Jos Verstappen
C) Een driebenige Indische olifant die achteruit loopt

**5** Wat is het enige nadeel aan The Unfinished Swan?
A) Het spel is alleen te koop op maandagochtend tussen 9.00 en 9.45 uur in een gameshop in Spanbroek
B) Je kunt de game alleen uitspelen als je tijdens het laatste level naakt met twee knakworsten in je neus voor een webcam zit
C) Het is niet bepaald een lange game

**6** Waarom is het goed dat je de PU leest?
A) Anders had je nooit geweten in welke gleuf je de Wii U-disk had moeten stoppen
B) Omdat het je beschermt tegen de meeste geslachtsziekten
C) Omdat PU-pagina's nu eenmaal het best absorberen in de kattenbak

**DIT kun jij winnen!**

**Mail de juiste antwoorden naar:**
prijsvraag@powerunlimited.nl
**o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam, adres te vermelden.**

**Alle antwoorden goed?**

**Dan maak je kans op Een Special Edition Steelseries Syberia V2 headset**

**TER WAARDE VAN 119,99 EURO!**





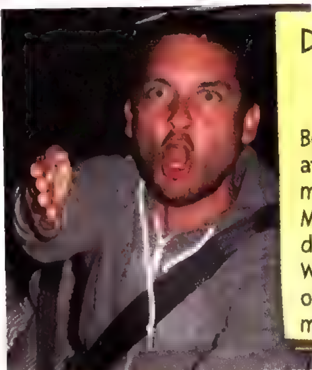

PU 229 LIGT OP 14 DECEMBER IN DE WINKELS

# SMORGASBORD

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- WE GEVEN EEN SPOEDCURSUS 'GELD VERDIENEN AAN GRATIS GAMES'.
- WE WAREN MET Z'N ALLEN AANWEZIG BIJ DE BLACK OPS II-PARTY, EN DAT LEVERDE NATUURLIJK WEER HEEL WAT DWAZE FOTO'S OP. EEN KOLFJE NAAR DE HAND VAN BIJSCHRIFTENMASTER ED.
- HET EIND VAN HET JAAR NADERT MET RASSE SCHREDEN. EN HOE CLICHÉ OOK, JE KRIJGT 'M TOCH: DE TRADITIONELE TERUGBLIK OP GAMESJAAR 2012.
- WE BLIKKEN NATUURLIJK OOK VOORUIT. WELKE GAMES MAG JE IN 2013 NIET MISSEN?
- VOLGENS WOUTER WAS DE MULTIPLAYER VAN HALO 4 EEN STUK BETER DAN DE SINGLEPLAYER. DAAR DUIKEN WE DUS NOG EENS UITGEBREID IN.
- OVER MULTIPLAYER GESPROKEN. ALS ER ÉÉN GAME IS DIE OM DE MP DRAAIT, IS HET CALL OF DUTY WEL. BIJ DE REVIEW VAN BLACK OPS II SCHENKEN WE DUS EXTRA AANDACHT AAN DE ONLINE GAMEPLAY.
- EEN GAME WAAR VELEN OP DE REDACTIE NAAR UITKIJKEN IS FAR CRY 3. EINDELIJK KUNNEN WE 'M EEN CIJFER GEVEN.
- DE GAME ALIENS COLONIAL MARINE IS AL JAREN IN ONTWIKKELING. WOUTER GING IN TEXAS KIJKEN HOE DE VLAG ERBIJ STAAT.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

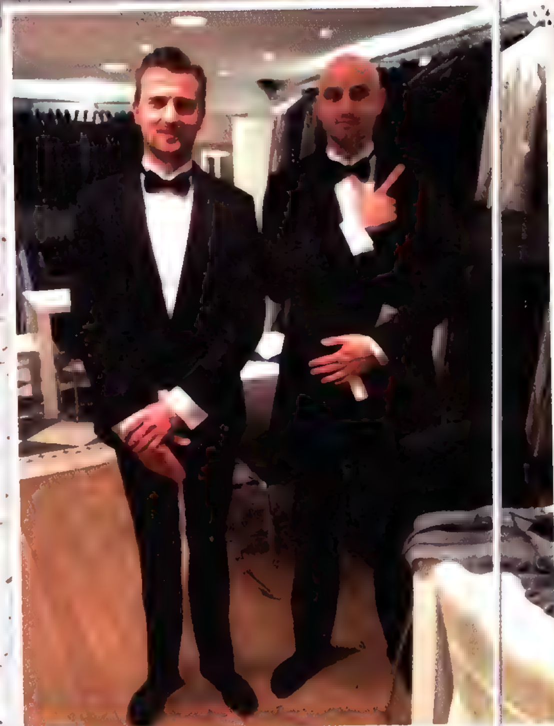


### DUBBELGANGER VAN DE MAAND

MAARTEN... UUUUH... JJ!

Bob Hintzen zat laatst een Memecenter af te scrollen toen hij langs de voor veel mensen vrij onbekende Angry Driver Meme kwam. Hij vond, en wij quoten: 'dat die gast verekkes veel op Maarten lijkt'. Wij denken dat Bob z'n moeder nog meer op Maarten lijkt dan deze dude; zou hij misschien JJ bedoeld hebben?





### HELDEN OP SOKKEN

Omdat we er geen genoeg van kunnen krijgen, op de valreep nóg een keer een plaatje van PU-mannen in pak. Maarten en Jan presenteerden de '007-Legends'-avond dus die gingen niet alleen netjes in zwart-wit maar zelfs in smoking! Trots poseerden ze voor de camera... op hun sokken!

Jan schrok wel effe toen hij in het casino was. De dwaas dacht dat ie nergens in mocht. Overal zag hij bordjes 'No Smoking'.



### HELD VAN DE MAAND: JJ

Speelde Borderlands 2, Dishonored en Resident Evil 6 uit, zonder ook maar één keer met zijn controller te gooien!

JJ was alleen niet blij met de rekening van de apotheek voor zijn kalmeringsmiddelen.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube
YOUTUBE.COM/
POWERUNLIMITEDTV


FACEBOOK.COM/
POWERUNLIMITED


TWITTER.COM/
POWERUNLIMITED

## CONSTATERING VAN DE MAAND

Hoe beter de films van James Bond worden, hoe slechter de games. Het cijfer 7 uit 007 haalt de game al niet eens meer.



## DE GROTE PEPERNOTEN WRAAKACTIE VAN JAN

Tevergeefs heb ik ook dit jaar weer geprobeerd dit decembernummer iets van een Sinterklaas-vibe te geven, maar zoals elk jaar was hoofdredacteur Maarten onverbiddelijk. Geen reviews of previews op rijm, geen gephotoshopte Sinterklaas in het blad, zelfs geen lootjes trekken met de redactie... niks mocht.
Ik heb daarom als groot fan van de Goedheiligman een ludieke wraakactie bedacht.
Stuur allemaal een zakje pepernoten op naar:
Power Unlimited
Hendrik Figeeweg 1 H
2031BJ te Haarlem ter attentie van Maarten Blonk
O.v.v. Sinterklaas Moet In De PU!
Dat zal die Utrechtse Sinterklaas- en pepernoten-hater leren!

JAN

## WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

12% Uitkijken naar de strijd Call of Duty vs Medal of Honor. Of is dat eigenlijk nog wel een strijd?
10% Zien dat Jurjen weer voor pagina's moet knokken omdat de rest van de redactie de Wii U ook wel goed voor hun mannelijkheid vindt.
7% Zich afvragen of Johan Cruyff nu ook een footie manager koopt om daarmee te laten zien dat hij wél weet hoe het met Ajax verder moet. Maar hoogstwaarschijnlijk weet ie het ook beter dan Sega en EA.
9% Bij God niet weten hoe we alles wat uitkomt moeten spelen deze maand.
12% Ervaren dat de memories aan Silent Hill een stuk beter waren dan de game.
9% Alvast met de iPad op school gamen om voor de Wii U te oefenen.
13% Zeker weten dat we de afgelopen maand een paar van de beste games van het jaar hebben gespeeld.
6% In slaap vallen bij de FIFA Manager vs Football Manager review. Gelukkig maar dat het verhaal goed geschreven en tof vormgegeven was.
7% Lachen om alle journalisten die graag Fable: The Journey wilden spelen...
tot ze er achter kwamen dat het Kinect only was...
15% Twee weken op water en brood vanwege 'een beetje pech' tijdens de pokeravond.




### POSEUR VAN DE MAAND JAN

*Zoals altijd is de titel 'Poseur van de Maand' weer voor Jan. Ondanks dat de man al sinds mensenheugenis meeloopt in de gamesbizz, weet hij steeds weer op een vrolijke, sprankelende, originele, spannende en enthousiaste manier voor de fotograaf te poseren.*

## DROL VAN DE MAAND
### SILENT HILL: BOOK OF MEMORIES

Ooit joeg deze serie ons de stuipen op het lijf, maar 'Book of Memories' zal niet lang in onze herinnering blijven. Puzzels en eindbazen die even ongeïnspireerd zijn als de refreinen van een Wolter Kroes-nummer? Auw!



## CHICK VAN DE MAAND

*Okay, het duurt effe voordat je door al die kleding uiteindelijk bij 'de kern van de zaak' belandt, maar dat heeft aan de andere kant ook iets spannends. Een beetje kant, een beetje leer, een beetje bont en een mes... Spannend is inderdaad het juiste woord voor Lady Maverick uit Assassin's Creed III.*

## 5 TIPS OM DE GLORIE VAN DE JAPANSE GAME-INDUSTRIE TE HERSTELLEN

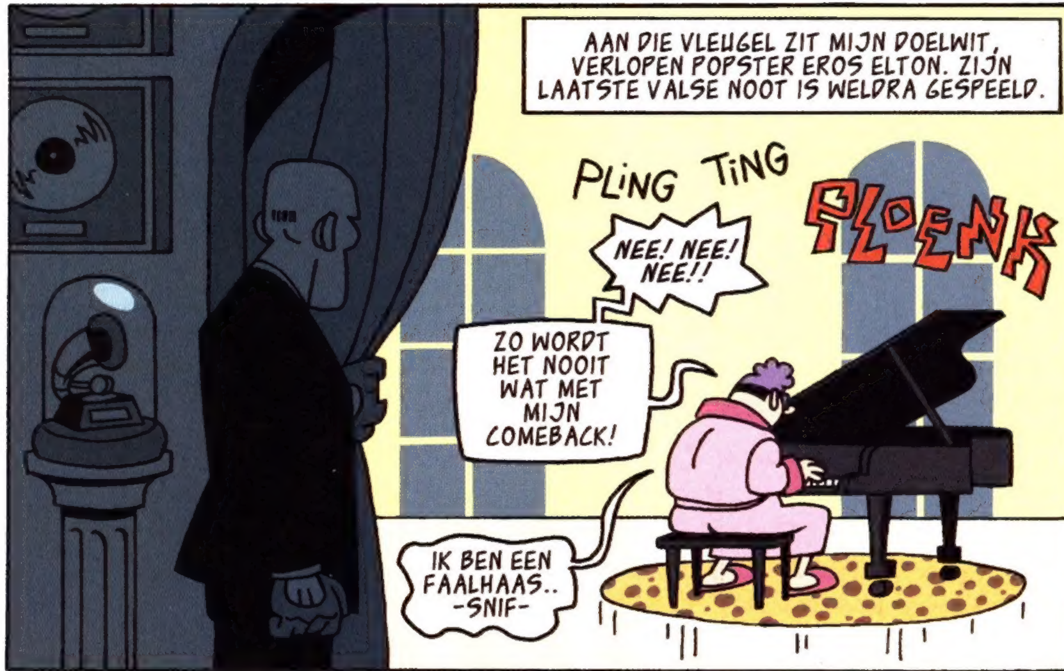
De Japanse game-industrie zit nog steeds in zwaar weer. De millionsellers komen niet meer uit het land van de rijzende zon, maar uit het Westen. Omdat we niet de beroerdste zijn, geven we de Japanners vijf tips die hen er zo weer bovenop helpen. Gratis en voor niets; wat een toffe gasten zijn we toch.

1 • Ga weg uit Japan. Japanse gamers hebben een rare smaak en brengen je alleen maar op verkeerde ideeën.
2 • Maak eens goede games die leuk zijn om te spelen. Schijnt echt te helpen.
3 • Felle kleuren waren hip in de jaren '70. Get over it!
4 • Niemand wil moeilijke games. Het leven is al zwaar genoeg. Waarom dan nog meer pesten, of beleven jullie daar een sadomasochistisch genoegen aan? Prima, maar dan maken we het jullie ook moeilijk door jullie spellen niet meer te kopen
5 • Hebben gasten tegenwoordig lange haren? En dragen ze strakke broeken en handschoentjes, op wat Hipsters na? Nee? Nou dan.



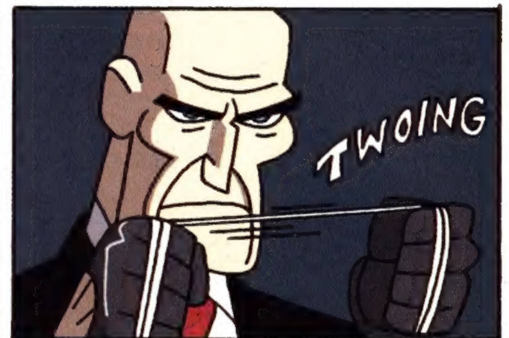
# FRAMEDROP

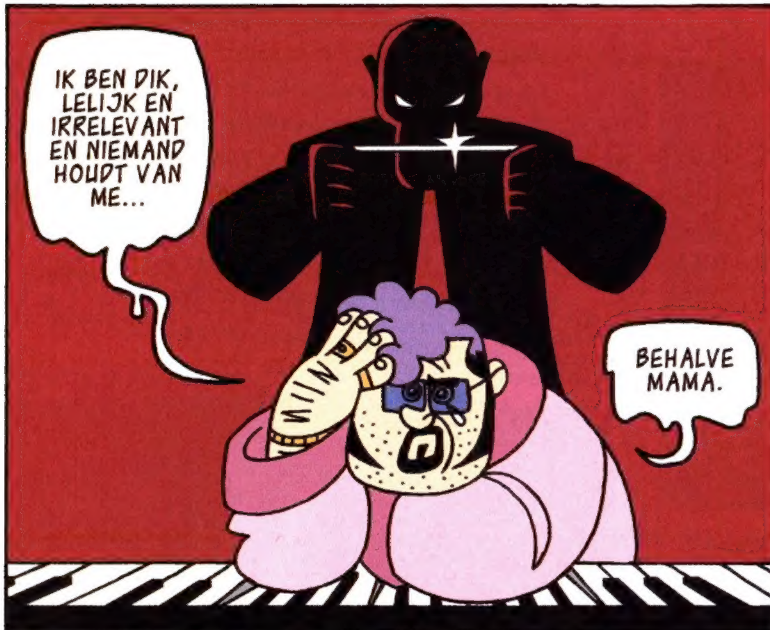
JORDI PETERS

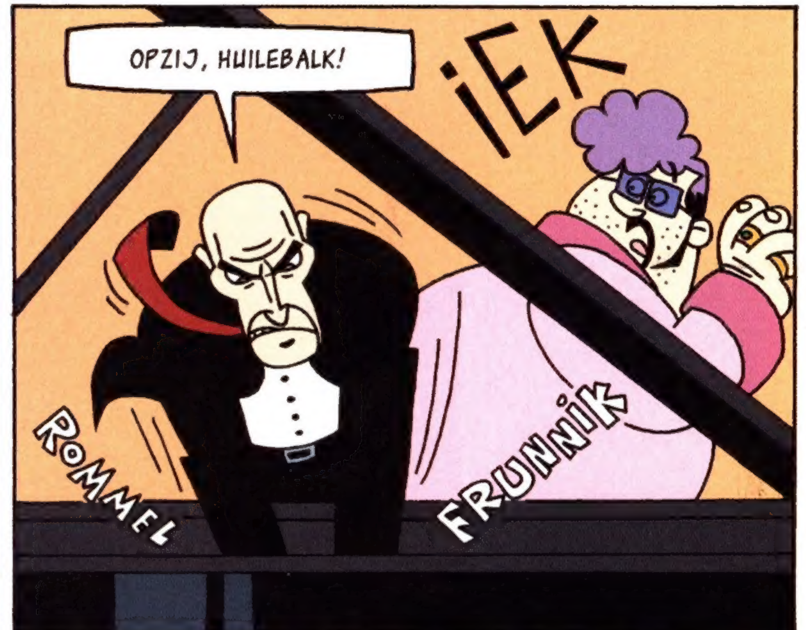


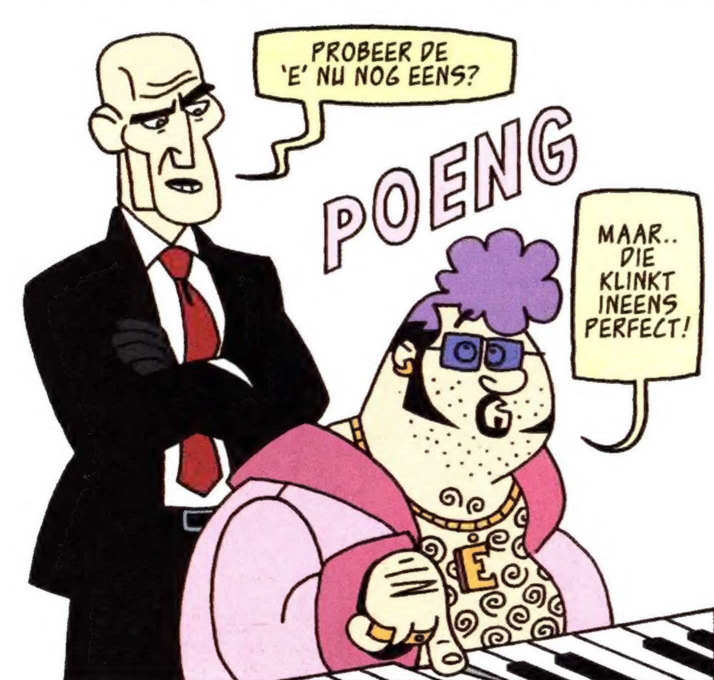














## Kunai
STEREO HEADSET
- ONAFHANKELIJKE GAME- & VOLUMESCHAKELAARS
- GEOPTIMALISEERD VOOR PS VITA, PS3 & WII U
- VERKRIJGBAAR IN ROOD, ZWART & WIT
- VERWIJDERBARE MICROFOON

3DS / WII U

€49,99*

## Kunai
STEREO HEADSET
- ONAFHANKELIJKE GAME- & VOLUMESCHAKELAARS
- GEOPTIMALISEERD VOOR PS VITA & PS3
- VERKRIJGBAAR IN ROOD, ZWART & WIT
- VERWIJDERBARE MICROFOON

PS VITA / PS3

€59,99*



## 720+
7.1 SURROUND HEADSET
- VERWIJDERBARE MICROFOON
- DOLBY 7.1 SURROUND SOUND
- ERGONOMISCH ONTWORPEN
- SELECTEERBARE EQ-INSTELLINGEN
- VOICE MONITORING
- TWEE 50MM SPEAKERS PER OORSCHELP

PS3 / XBOX 360 / PC / MAC

€159,99*



## PRO+
TRUE 5.1 SURROUND HEADSET
- VERWIJDERBARE MICROFOON
- DOLBY 5.1 SURROUND SOUND
- ERGONOMISCH ONTWORPEN
- SELECTEERBARE EQ-INSTELLINGEN
- VOICE MONITORING
- TWEE 50MM SPEAKERS PER OORSCHELP
- IN TOTAAL VIER SPEAKERS PER OORSCHELP

PS3 / XBOX 360 / PC / MAC

€189,99*






## AX 180
PERFORMANCE GAMING HEADSET
- SELECTIEVE STEMWEERGAVE
- 40MM SPEAKERS
- AFNEEMBARE, FLEXIBELE MICROFOON
- CHAT & GAME VOLUME ONAFHANKELIJK AANPASPBAAR

PS3 / XBOX 360 / PC / MAC

€79,99*



**BEKIJK ALLE TRITTON HEADSSETS OP WWW.TRITTONAUDIO.COM**

O.A. VERKRIJGBAAR BIJ:

SATURN bol.com MediaMarkt wehkamp.nl GAME MANIA NEDGAME GAME DISCOUNTER.COM consoleshop.nl

*De prijzen van de producten in deze advertentie kunnen afwijken van de prijzen in de winkels